LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

# GAME power

40

Giugno 1995 - Lire 5.500

## EARTHWORM JIM 2
IL SIGNORE DEGLI ANELLIDI!

## JUMPING FLASH
LO SPARATUTTO PIÙ ORIGINALE DAI TEMPI DI DOOM!




## E3
DA LOS ANGELES LE PRIME IMMAGINI DELL'ULTRA 64

## FEVER PITCH
LA US GOLD AL CALCIO DI RIGORE

## SONIC DRIFT 2
GAME GEAR ALLA RISCOSSA

SESTO INSERTO
GAME power help
NBA JAM TOURNAMENT EDITION
VIRTUA FIGHTER
SAMURAI SHODOWN 2
6

ADDAMS FAMILY • ASTAL • BOMBERMAN 3 • BUST A MOVE • CAPTAIN COMMANDO • DESERT DEMOLITION • FIFA INTERNATIONAL SOCCER • FLASHBACK • GEX • GUNNERS HEAVEN • KAWASAKI SUPERBIKES • KNUCKLES CHAOTIX • LAMA CRICKET • METAL WARRIORS • RISE OF THE ROBOTS • SIDE POCKET 2 • TEMPO • THE FLINTSTONES • THE PUNISHER • THE SMURFS • TIME COP • TRUE LIES • TWIN BEE TAISEN • UNDER COVER COPS

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

# THE TOP GAMES







# QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES




## SEGA MEGA DRIVE

| | | |
|---|---|---|
| AERO THE ACROBAT 2 | TEL. | |
| AEROBIZ SUPERSONIC | 129900 | (U) |
| AGASSI TENNIS | 39000 | (E) |
| ALIEN 3 | 69000 | (U) |
| ALIEN SOLDIER | TEL. | |
| ANIMANIACS | 99000 | (E) |
| ART OF FIGHTING | 99000 | (E) |
| ASTERIX:THE POWER OF THE GODS | 125000 | (E) |
| ATP TENNIS | 139000 | (E) |
| BARKLEY JAM BASKET | 99900 | (E) |
| BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON | 49000 | (E) |
| BATMAN IL RITORNO | 69900 | (E) |
| BATTLE SHIP | 107000 | (U) |
| BATTLETECH MECHWARRIORS | 119000 | (E) |
| BATTLETOADS | 69900 | (U) |
| BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON | 69000 | (U) |
| BEAST BALL | TEL. | |
| BEAST II | TEL. | |
| BEAVIS & BUTT HEAD | 119000 | (U) |
| BLADES OF VENGEANCE | 49900 | (E) |
| BLOODSHOT | 99000 | (E) |
| BONANZA BROSS | 49000 | (E) |
| BONKERS | 99000 | (E) |
| BOOGERMAN | 49900 | (E) |
| BRETT HULL HOCKEY 95 | 119000 | (U) |
| BRUTAL - PAWS OF FURY | 49900 | (E) |
| BUBBA'N'STIX | 109000 | (E) |
| BUBBLE AND SQUEAK | 99000 | (U) |
| BUSY TOWN | 109000 | (U) |
| CANNON FODDER | 129000 | (E) |
| CAPITAN AMERICA | 59000 | (E) |
| CHAMPIONSHIP POOL | 119000 | (U) |
| CHAOS ENGINE | 129000 | (E) |
| CHUCK ROCK II | 79000 | (E) |
| CLAY FIGHTER | 125000 | (U) |
| COACH K COLLEGE BASKETBALL | 119000 | (U) |
| COLUMNS 3 | 49000 | (J) |
| COMBAT CARS | 79900 | (E) |
| CONTRA HARD CORPS | 119900 | (U) |
| COOL SPOT | 69000 | (E) |
| CORPORATION | 49000 | (E) |
| COSMIC SPACEHEAD | 59000 | (E) |
| CRUE BALL | 45000 | (E) |
| CRUSADER | 139000 | (U) |
| CRYSTAL PONY TALES | 109000 | (U) |
| DAFFY DUCK | 129900 | (E) |
| DAVIS CUP TENNIS | 49000 | (E) |
| DAZE BEFORE CHRISTMAS | TEL. | |
| DESERT DEMOLITION | 109900 | (E) |
| DICK VITALE BASEBALL | 139900 | (U) |
| DINO DINI'S SOCCER | 79900 | (E) |
| DOUBLE DRAGON III | 79900 | (U) |
| DOUBLE HEADER | 52000 | (E) |
| DR ROBOTNIK MACHINE | 99000 | (E) |
| DUNE II | 119000 | (E) |
| DYNAMITE HEADDY | 129000 | (E) |
| EARTH WORM JIM | 139000 | (E) |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 129900 | (E) |
| ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95 | 129000 | (U) |
| ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95 | 129000 | (U) |
| ESWAT | 59900 | (E) |
| FATAL FURY | 59900 | (E) |
| FATAL FURY 2 | 59900 | (J) |
| FATAL LABYRINTH | 49000 | (E) |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95 | 119000 | (E) |
| FLINSTONES THE MOVIE | 119000 | (E) |
| FRANKENSTEIN | 79900 | (U) |
| GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR | 89000 | (U) |
| GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE) | 149000 | (U) |
| GREENDOG | 49000 | (E) |
| GYNOUG | 49000 | (E) |
| HARDBALL '95 | TEL. | |
| HARDBALL 94 | 49900 | (E) |
| HURRICANES | 49900 | (E) |
| I PUFFI | 89900 | (E) |
| INTERNATIONAL RUGBY | 59900 | (E) |
| INTERNATIONAL TENNIS TOUR (IMG) | 69900 | (E) |
| J.LEAGUE PRO STRIKER 2 | 85000 | (J) |
| JAMMIT | 129900 | (U) |
| JELLY BOY | 99000 | (E) |
| JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER | 85000 | (E) |
| JOHN MADDEN 95 | 119000 | (E) |
| JUNGLE BOOK | 119000 | (E) |
| JUNGLE STRIKE | 89900 | (E) |
| JURASSIC PARK 2 | 129000 | (E) |
| KAWASAKI SUPERBIKE | 119000 | (E) |
| KICK OFF 3 | 99000 | (E) |
| KING OF THE MONSTER 2 | 49900 | (U) |
| LAST BATTLE | 42000 | (E) |
| LEMMINGS II | 129000 | (E) |
| LETHAL ENFORCERS 2 | 119000 | (E) |
| LOST VIKINGS | 129000 | (E) |
| MAN OVERBOARD LUCIFER | 49900 | (E) |
| MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER | 109000 | (E) |
| MARIO ANDRETTI RACING | 129000 | (E) |
| MARKO'S MAGIC FOOTBALL | 119000 | (E) |
| MAXIMUM CARNAGE | 99000 | (E) |
| MEGA BOMBERMAN | 79900 | (E) |
| MEGA SWIV | 99000 | (E) |
| MEGA TURRICAN | 79000 | (E) |
| MICKEY MANIA | 79900 | (E) |
| MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT | 89900 | (E) |
| MIGHTY MAX | 115000 | (E) |
| MORTAL KOMBAT 2 | 69900 | (E) |
| MR NUTZ | 109000 | (E) |
| MUTANT LEAGUE FOOTBALL | 49900 | (E) |
| NBA ACTION 94 | 129000 | (U) |
| NBA ACTION 95 | 139000 | (U) |
| NBA JAM | 59000 | (E) |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 109000 | (E) |
| NBA LIVE 95 | 119000 | (E) |
| NCAA FINAL FOUR BASKETBALL | TEL. | |
| NFL QUARTERBACK CLUB | 139000 | (E) |
| NHL ALL STAR HOCKEY 95 | 99900 | (E) |
| NHL HOCKEY 95 | 129000 | (E) |
| NIGEL MANSELL RACING | 99000 | (E) |
| OPERATION EUROPE | 49000 | (U) |
| PAC ATTACK | 109000 | (U) |
| PAC MAN 2 | 129000 | (U) |
| PAGEMASTER | 129000 | (E) |
| PAPERBOY 2 | 49000 | (E) |
| PEBBLE BEACH GOLF | 109900 | (E) |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 95000 | (E) |
| PGA EUROPEAN TOUR | 79000 | (E) |
| PGA TOUR GOLF 3 | 129000 | (E) |
| PHANTASY STAR IV | 169000 | (U) |
| PIRATES OF DARK WATER | 79900 | (E) |
| PITFALL | 75000 | (E) |
| POWER MONGER | 49000 | (E) |
| POWER RANGERS | 119000 | (E) |
| POWERDRIVE | 119000 | (E) |
| PRINCE OF PERSIA | 109900 | (E) |
| PRIZE FIGHTER | TEL. | |
| PROBOTECTOR | 119000 | (E) |
| PSYCHO PINBALL | 115000 | (E) |
| PUYO PUYO 2 | TEL. | |
| RACE DRIVING | 67000 | (U) |
| RADICAL REX | 49900 | (E) |
| RANGER X | 79000 | (E) |
| RED ZONE | 129000 | (E) |
| REVOLUTION X | TEL. | |
| RISE OF THE ROBOTS | 119000 | (E) |
| RISTAR | 109000 | (U) |
| ROAD RASH 3 | 129900 | (E) |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 69900 | (E) |
| ROCK & ROLL RACING | 59900 | (E) |
| ROCKMAN MEGA WORLD | TEL. | |
| RUGBY WORLD CUP 95 | 119000 | (E) |
| SAILOR MOON | TEL. | |
| SAMURAI SHODOWN | 129000 | (E) |
| SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS | 129000 | (U) |
| SEA QUEST DSV | 139900 | (U) |
| SECOND SAMURAI | 59000 | (E) |
| SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION | 79000 | (E) |
| SESAME STREET COUNTRY CAFE | 119000 | (U) |
| SHAQ-FU | 129900 | (E) |
| SHINING FORCE II | 149900 | (E) |
| SILVESTER & TWEETY | 129000 | (E) |
| SKITCHIN | 99900 | (E) |
| SLAM MASTER | 129000 | (E) |
| SNOOKER | TEL. | |
| SOLEIL (RAGNACENTY) | 135000 | (E) |
| SONIC 2 | 35000 | (E) |
| SONIC 3 | 59900 | (E) |
| SONIC 4 | 129000 | (E) |
| SONIC SPINBALL | 79000 | (E) |
| SPACE HARRIER | 49000 | (E) |
| SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2) | 109000 | (E) |
| SPEED WORLD | 129000 | (U) |
| SPIDERMAN & X-MAN | 69000 | (E) |
| SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV - | 99000 | (E) |
| STAR TREK | 119000 | (U) |
| STARGATE | 109000 | (E) |
| STREET OF RAGE 3 | 139000 | (E) |
| STRIKER | 145000 | (E) |
| SUB TERRANIA | 69000 | (E) |
| SUPER FANTASY ZONE | 49900 | (E) |
| SUPER MONACO GP II | 69900 | (E) |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 159000 | (E) |
| SYNDICATE | 119000 | (E) |
| TALE SPIN | 49000 | (E) |
| TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS | 79900 | (E) |
| TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME | 49900 | (E) |
| THE LION KING | 129000 | (E) |
| THE PUNISHER | 145000 | (U) |
| THE STORY OF THOR | 149000 | (E) |
| THE TICK | 119000 | (U) |
| TINY TOONS | 79000 | (E) |
| TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS | 105000 | (E) |
| TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS | 109000 | (E) |
| TOE JAM & ERALD II | 109000 | (E) |
| TONY LA RUSSA BASEBALL 95 | 135000 | (U) |
| TOP GEAR 2 | 129000 | (U) |
| TOUGHMAN BOXING CONTEST | 129900 | (U) |
| TROY AIKMAN FOOTBALL | 109000 | (E) |
| TRUE LIES | 99900 | (E) |
| TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS | 129000 | (E) |
| TWO CRUDES DUDES | 49000 | (E) |
| URBAN STRIKE | 89900 | (E) |
| VIEW POINT | 99900 | (U) |
| VIRTUA RACING (CON CHIP SVP) | 129000 | (J) |
| VIRTUAL BART | 59900 | (E) |
| VIRTUAL PINBALL | 67000 | (E) |
| WARLOCK | 119000 | (E) |
| WAYNE GRETZKY ALL STAR | 129900 | (E) |
| WIMBLEDON TENNIS | 75000 | (U) |
| WINTER OLYMPICS 94 | 49900 | (E) |
| WOLFCHILD | 47000 | (U) |
| WOLVERINE | 99000 | (E) |
| WONDER BOY 5 | 49000 | (E) |
| WONDER BOY 6 | TEL. | |
| WORLD CLASS RUGBY 95 | 139000 | (E) |
| WORLD CUP USA 94 | 49900 | (E) |
| WORLD HEROES | 119000 | (U) |
| WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD) | 59900 | (E) |
| WORLD SERIES BASEBALL | 129000 | (U) |
| WORLD SERIES BASEBALL 95 | TEL. | |
| WWF RAW | 119000 | (E) |
| WWF ROYAL RUMBLE | 79000 | (U) |
| X-MAN 2 - CLONE WARS | 119000 | (U) |
| YOGI BEAR | 129000 | (E) |
| YOUNG INDIANA JONES | 97000 | (U) |
| ZERO KAMIKAZE | TEL. | |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS | 119000 | (E) |

**LEGENDA**
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

## SEGA GAME GEAR

| | |
|---|---|
| ARIEL LITTLE MERMAID | 39000 |
| BONKERS | 89900 |
| CHAMPIONSHIP HOCKEY | 99900 |
| DRAGON | 79900 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 89000 |
| FRED COUPLES | 79900 |
| I PUFFI | 59900 |
| ITCHY & SCRATCHY | 89900 |
| KAWASAKI SUPERBIKE | 89900 |
| MICKEY MOUSE 3 | 79900 |
| MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT | 79900 |
| MLBPA BASEBALL | 89900 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 79900 |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 79000 |
| NFL QUARTERBACK CLUB | 99900 |
| NHL ALL STAR HOCKEY | 89900 |
| NHL HOCKEY 95 | 79900 |
| OPERATION STARFISH | 89900 |
| PGA TOUR GOLF 2 | 89000 |
| POWER RANGERS | 89900 |
| RISE OF THE ROBOTS | 75000 |
| RISTAR | 79900 |
| SAILOR MOON | TEL. |
| SAMURAI SHODOWN | 89900 |
| SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93 | 39900 |
| SHAQ-FU | 89900 |
| SHINING FORCE | 89900 |
| SONIC 3 | 59000 |
| SONIC DRIFT 2 | 85000 |
| STAR TREK - NEXT GENERATION - | 79900 |
| STAR WARS | 59000 |
| STARGATE | 69900 |
| SUPER COLUMNS | 69900 |
| SUPER STAR WARS | 69000 |
| TARZAN | 79900 |
| THE LION KING | 79000 |
| WORLD SERIES BASEBALL 95 | 79900 |

**Vieni a far parte del QUEEN CLUB e scoprine tutti i vantaggi!**

**Con il tuo primo acquisto riceverai la spilla oro del Club, il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...**




**QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI!**

**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO**

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

**VASTO ASSORTIMENTO di titoli**
anche per GameGear-32X-Saturn
GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

**telefona subito (011) 3090202 (r.a.)**

THE TOP GAMES

# IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

# GRANDE SHOW ROOM

## per provare tutti i titoli in esposizione

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

| Titolo | Prezzo | |
|---|---|---|
| ACTOM BOY | 79.900 | (E) |
| ADDAMS FAMILY 3 (VALUES) | 119.000 | (E) |
| AERO THE ACROBAT 2 | 139.000 | (U) |
| AIR STRIKE PATROL | 129.000 | (U) |
| AMAZING TENNIS | 69.900 | (U) |
| ANIMANIACS | 139.000 | (E) |
| ART OF FIGHTING 2 | TEL. | |
| BALLZ 3D | 129.000 | (U) |
| BASS TOURNAMENT CHAMPION | 139.000 | (U) |
| BATMAN & ROBIN | 159.000 | (E) |
| BATTLETECH MECHWARRIORS | 89.000 | (E) |
| BATTLETOADS + STARWING | 79.900 | (E) |
| BIKER & MICE FROM MARS | 129.000 | (E) |
| BIOMETAL | 129.000 | (E) |
| BLACK HAWK | 69.900 | (E) |
| BLACKTORNE | 125.000 | (U) |
| BONKERS | 109.000 | (U) |
| BRAINLORD | 149.000 | (U) |
| BRANDISH | 149.000 | (U) |
| BREATH OF FIRE | 149.000 | (U) |
| BRETT HULL HOCKEY 95 | 129.000 | (U) |
| BRUTAL - PAWS OF FURY | 49.900 | (E) |
| BUBSY 2 | 139.000 | (U) |
| BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE | 119.000 | (E) |
| CANNON FODDER | 135.000 | (E) |
| CANNONDALE CUP | 139.000 | (U) |
| CARRIER ACES | 129.900 | (E) |
| CHAMPION WRESTLING NATSUME WRESTLIN | 149.000 | (U) |
| CHAMPIONSHIP SOCCER 94 | 93.000 | (U) |
| CHAOS ENGINE | 149.000 | (E) |
| CHAVEZ BOXING 2 | 129.000 | (U) |
| CHOPLIFTER 3 | 49.900 | (E) |
| CLAY FIGHTER 2 | 149.000 | (E) |
| CLAYMATES | 129.000 | (E) |
| CLIFFHANGER | 69.900 | (E) |
| DAFFY DUCK | 69.000 | (E) |
| DEMON BLAZON | TEL. | |
| DEMON'S CREST | 159.000 | (U) |
| DINO DINI'S SOCCER | 69.900 | (E) |
| DONKEY KONG COUNTRY | 109.900 | (U) |
| DORAEMON 3 | TEL. | |
| DRAGON | 129.000 | (E) |
| DRAGON BALL Z 3D | 119.000 | (J) |
| DRAGON WIEW | 149.000 | (U) |
| EARTH WORM JIM | 69.900 | (E) |
| EEK THE CAT | 109.000 | (U) |
| FATAL FURY 2 | 149.000 | (U) |
| FATAL FURY SPECIAL | 159.000 | (E) |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 109.900 | (E) |
| FIGHTER'S HISTORY | 149.000 | (U) |
| FINAL FANTASY 3 | 169.000 | (U) |
| FIRE IGNITION -THE IGNITION FACTOR | TEL. | |
| FIREMAN | 129.000 | (E) |
| FLINSTONES THE MOVIE | 129.900 | (E) |
| FLYING DRAGON | 189.000 | (J) |
| FRANKENSTEIN | 129.000 | (U) |
| FULL THROTTLE - ALL AMERICAN RACING | 129.000 | (U) |
| G-GUNDAM | TEL. | |
| GANBARE GOEMON 3 | TEL. | |
| GOOFY TROOPS | 139.000 | (E) |
| GP1 PART 2 | 139.000 | (U) |
| GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE) | 69.900 | (U) |
| HAGANE | 99.900 | (J) |
| HURRICANES | 49.900 | (E) |
| I PUFFI | 99.900 | (E) |
| IGNITION FACTOR | 129.000 | (U) |
| ILLUSION OF GAIA | 159.000 | (U) |
| INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE | 139.900 | (E) |
| INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL | 139.000 | (E) |
| INTERNATIONAL TENNIS TOUR (IMG) | 59.000 | (E) |
| ITCHY & SCRATCHY | 129.000 | (E) |
| JELLY BOY | 119.000 | (E) |
| JOHN MADDEN 95 | 139.900 | (E) |
| JUNGLE BOOK | 129.000 | (E) |
| KING OF DRAGONS | 139.000 | (U) |
| KING OF THE MONSTER 2 | 129.000 | (U) |
| KIRBY'S DREAM COURSE | 109.000 | (U) |
| KNIGHTS OF THE ROUND TABLE | 139.000 | (U) |
| LEMMINGS II | 129.000 | (E) |
| LORD OF THE RINGS | 109.000 | (E) |
| MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER | 119.900 | (E) |
| MECHWARRIOR | 89.900 | (E) |
| MEGA MAN SOCCER | 137.000 | (U) |
| MEGA MAN X -CAPCOM- | 139.000 | (E) |
| MEGA MAN X PART 2 | 129.000 | (U) |
| METAL MORPH | 149.000 | (U) |
| MICHAEL JORDAN BASKET | 49.900 | (U) |
| MICHAEL JORDAN, CHAOS IN THE WIND C | TEL. | |
| MICKEY MANIA | 79.900 | (E) |
| MICROMACHINES | 89.900 | (E) |
| MIGHT AND MAGIC 3 | 145.000 | (U) |
| MIGHTY MAX | 49.900 | (E) |
| MORTAL KOMBAT | 59.900 | (E) |
| MORTAL KOMBAT 2 | 135.000 | (E) |
| MR TUFF | TEL. | |
| MUSCLE BOMBER | TEL. | |
| MYSTICAL NINJA | 129.000 | (E) |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 129.900 | (E) |
| NBA LIVE 95 | 149.000 | (E) |
| NCAA FINAL FOUR BASKETBALL | TEL. | |
| NFL QUARTERBACK CLUB | 159.000 | (E) |
| NHL HOCKEY 95 | 139.000 | (E) |
| NICKELEON GUTS | 139.000 | (U) |
| NIGEL MANSELL RACING | 139.000 | (E) |
| NOSFERATU | 109.000 | (J) |
| OPERATION EUROPE | TEL. | |
| OPERATION STARFISH | 129.900 | (E) |
| PAC ATTACK | 59.000 | (E) |
| PAC IN TIME | 129.000 | (U) |
| PAC MAN 2 | 125.000 | (U) |
| PAGEMASTER | 129.900 | (E) |
| PARODIUS 2 | TEL. | |
| PERFECT ELEVEN | 139.900 | (E) |
| PGA TOUR GOLF | 129.000 | (U) |
| PINBALL FANTASY | 109.000 | (E) |
| PITFALL | 79.900 | (E) |
| PLAYER MANAGER | 67.000 | (E) |
| POCKY & ROCKY 2 | 119.000 | (E) |
| POP'N TWINBEE 2 | 139.000 | (E) |
| POWER INSTINCT | 129.000 | (U) |
| POWER RANGERS | 159.000 | (E) |
| POWER SLIDE | TEL. | |
| POWERDRIVE | 119.000 | (E) |
| PUZZLE BOBBLE | 119.900 | (E) |
| RADICAL REX | 139.000 | (U) |
| RAGE IN THE CAGE | TEL. | |
| RANMA 1/2 PART 3 | 89.000 | (J) |
| RAPJAM | 119.000 | (U) |
| RETURN OF THE JEDI | 89.900 | (E) |
| REVOLUTION X | TEL. | |
| REX RONAN | 129.000 | (U) |
| RISE OF THE ROBOTS | 79.900 | (E) |
| ROBOTRECK | 139.000 | (U) |
| ROCKMAN SOCCER | TEL. | |
| SAMURAI SHODOWN | 149.000 | (U) |
| SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS | 149.000 | (E) |
| SEA QUEST DSV | 69.900 | (E) |
| SECRET OF MANA | 129.000 | (E) |
| SHAQ-FU | 149.000 | (E) |
| SHIEN'S REVENGE | 139.000 | (U) |
| SLAM MASTER | 149.000 | (E) |
| SMASH TENNIS | 69.900 | (E) |
| SOCCER SHOTOUT | 89.000 | (U) |
| SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2) | 139.000 | (E) |
| SPEED WORLD | 139.900 | (U) |
| SPIDERMAN & X-MAN | 89.000 | (E) |
| SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV | 119.900 | (E) |
| STAR TREK - NEXT GENERATION - | 159.900 | (U) |
| STAR TREK - STARFLEET ACADEMY - | 119.000 | (U) |
| STARGATE | 119.900 | (E) |
| STONE PROTECTORS | 149.000 | (U) |
| STREET HOCKEY 95 | 149.000 | (U) |
| STREET RACER | 129.000 | (E) |
| STRIKE GUNNER | 59.000 | (E) |
| STUNT RACE FX | 139.000 | (E) |
| SUNSET RIDERS | 79.000 | (E) |
| SUPER AIR DIVER 2 | TEL. | |
| SUPER ALESTE | 89.000 | (E) |
| SUPER BATTLETANK 2 | 59.900 | (E) |
| SUPER BOMBERMAN 2 | 129.000 | (E) |
| SUPER BRAWL | 129.000 | (U) |
| SUPER CHINESE FIGHTING | TEL. | |
| SUPER DROPZONE | 119.000 | (E) |
| SUPER FAMISTA 4 | TEL. | |
| SUPER FINAL MATCH TENNIS | TEL. | |
| SUPER FORMATION SOCCER W.C.94 | TEL. | |
| SUPER MARIO ALL STARS | 129.000 | (E) |
| SUPER MARIO KART | 89.000 | (E) |
| SUPER METROID | 115.000 | (E) |
| SUPER MORPH | 39.900 | (E) |
| SUPER PANG | 69.900 | (E) |
| SUPER PINBALL | 109.000 | (E) |
| SUPER PUNCH OUT | 69.900 | (E) |
| SUPER RUGBY | TEL. | |
| SUPER SOLITAIR | 69.000 | (U) |
| SUPER STAR WARS | 59.000 | (E) |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 139.000 | (E) |
| SUPER TENNIS | 75.000 | (E) |
| SUPER TETRIS 3 | TEL. | |
| SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN) | 119.000 | (E) |
| SYNDICATE | 119.900 | (E) |
| TETRIS & DR MARIO | 109.000 | (E) |
| THE 7TH SAGA | 149.000 | (U) |
| THE INCREDIBLE HULK | 129.900 | (E) |
| THE LION KING | 149.900 | (E) |
| THE SHADOW | TEL. | |
| THE TICK | 129.000 | (U) |
| TIMECOP | TEL. | |
| TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS | 139.000 | (E) |
| TOP GEAR 3000 | 139.000 | (E) |
| TROY AIKMAN FOOTBALL | 139.000 | (E) |
| TRUE LIES | 119.900 | (E) |
| TURN & BURN | 59.900 | (E) |
| TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS | 149.000 | (E) |
| ULTIMA THE BLACK GATE | 139.900 | (U) |
| ULTIMA THE FALSE PROPHET | 139.000 | (U) |
| UNIRACERS | 129.000 | (U) |
| UNIRALLY | 119.900 | (E) |
| VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP | 139.000 | (E) |
| VORTEX | 149.000 | (U) |
| WARLOCK | 139.000 | (E) |
| WAYNE GRETZKY ALL STAR | 159.900 | (E) |
| WILD SNAKES | 109.900 | (U) |
| WILDTRAX | TEL. | |
| WOLFENSTEIN 3D | 97.000 | (U) |
| WOLVERINE | 119.000 | (E) |
| WONDER PROJECT J | TEL. | |
| WORLD CLASS RUGBY 95 | 69.000 | (E) |
| WORLD CUP STRIKER | 89.000 | (E) |
| WORLD CUP USA 94 | 49.900 | (E) |
| WORLD HEROES 2 | 139.000 | (U) |
| WWF RAW | 139.000 | (E) |
| X-CALIBER 2099 | 119.000 | (E) |
| YOGI BEAR | 119.000 | (U) |
| ZELDA 3 | 89.000 | (E) |
| ZERO KAMIKAZE | 149.000 | (U) |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS | 119.000 | (E) |
| ZOOL | 69.000 | (U) |

**LEGENDA**
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

## GAME BOY Nintendo

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| ALADDIN | 79.000 |
| ARIEL LITTLE MERMAID | 59.900 |
| BARBIE | 59.900 |
| DAFFY DUCK | 79.000 |
| EMPIRE STRIKE BACK | 59.000 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 79.000 |
| FLINSTONES THE MOVIE | 69.900 |
| GOLF | 49.900 |
| HYPERDUNK | 69.000 |
| I PUFFI | 69.000 |
| JELLY BOY | 59.000 |
| JUNGLE BOOK | 79.900 |
| JUNGLE STRIKE | 79.900 |
| LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE | 59.900 |
| MARIO'S PICROSS | 69.900 |
| MICROMACHINES | 78.000 |
| MILION'S SECRET CASTLE | 59.900 |
| MONSTER TRUCK WARS | 69.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 59.900 |
| NBA JAM | 59.000 |
| NFL QUARTERBACK CLUB | 69.900 |
| NIGEL MANSELL RACING | 69.900 |
| PAGEMASTER | 69.900 |
| PINBALL FANTASY | 59.900 |
| POWER RANGERS | 69.900 |
| RACE DAYS | 69.900 |
| RUNES OF VIRTUE 2 | 89.900 |
| SAMURAI SHODOWN | 69.900 |
| SPACE INVADERS | 79.900 |
| STAR TREK | 49.000 |
| STAR TREK - NEXT GENERATION - | 49.900 |
| STARGATE | 69.000 |
| STOP THAT ROACH | 59.000 |
| SUPER MARIO LAND 3 - WARIOLAND | 65.000 |
| TARZAN | 69.900 |
| THE LAWNMOVER MAN | 79.000 |
| THE LION KING | 79.900 |
| TRUE LIES | 59.000 |
| TURN & BURN | 69.900 |
| WARIO BLAST | 69.900 |







**ORDINARE E FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon**

| TELEFONO | FAX | POSTA | MAILBOX | QUEEN SHOP | |
|---|---|---|---|---|---|
| 011-30.90.202 (r.a.) | 011-31.13.555 | QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO | VIDEOTEL 211503732 | corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-31991 | SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT |

**QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato**

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

| titolo programma | sistema | prezzo |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE | | L. 7.000 |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE | | L. 13.000 |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. | | L. 18.000 |
| ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR | | L. 28.000 |

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA**
**12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI**

**TOTALE L.**

K GM CO GP ZE

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

**EDITORE**

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

**SEDE DELLA REDASIUN**
La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

**CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ**

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

**MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE**

Riccardo "Rical" Albini

**GARANTE DI PRODUZIONE**

Alberto "AlKross" Rossetti

**(S)COORDINAMENTO EDITORIALE**

Benedetta Torrani

**COLLABORATRICI DI REDAZIONE**

Franca "Niente Liquidi" Badioli, Serena "Frontale" Rubini

**CAPO RIADATTATORE**

Giorgio "Grande Cuore Rosso" Baratto

**LA RED/AZIONE**

Andrea "Scarpette Rosse" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Varicocele" Abietti, Tiziano "Elisabetta" Toniutti, Claudio "Carlo" Tradardi

**INCOLLA-BORATORI**

Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Max "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Emanuele "Flash" Brendolan, Luca "Keke" Petrillo, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Paolo "Nexus" Colonna, Roberto "Roy" Suma, Davide "Orwell 2000" Soliani, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Antonio "GearLoose" MIcciulli, Paolo "Storehouse" Verri, Carlo "Air" Barone, Giorgio "Triste" Raimondi

**GAME OVER FAN CLUB**

Zia Marisa, King, Nestore, Black Power, Han Solo, Jello Biafra, Jovanotti, Zio Eufemio, Acqua, Pandorino, Conte Oleotto, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Ignazio, Massimo.

**FUN DIRECTOR**

Maria "Se vedemo" Montesano

**IMPAGINAZIONE ASTROFISICA**

Jacopo "Spike" Villa, Stefano "Ogino Knauss" Dalzini, Beom-Jun "90%" Yoo, Roberta "Marzia" Asmeri, Gian Vittorio "tilt" Cutri

**FOTOCOMPOSIZIONE**

Typing (MI)

**STAMPA**

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

**DISTRIBUZIONE**

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

**ARRETRATI e ABBONAMENTI**

Arretrati: L. 11000 Abbonamento annuale Lire 50.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413



GAME power

# SOMMARIO 40

## DADI, JOYPAD E CO.



GIOCHI DI RUOLO, MINIATURE E GIOCHI DA TAVOLO: COSA HANNO A CHE FARE CON I VIDEOGAME? SCOPRITELO NELLO SPECIALE DI VORDAK!




## JUMPING FLASH



UN CONIGLIO ROBOT? SI, ECCO IL PROTAGONISTA DI QUESTO INCREDIBILE GIOCO D'AZIONE PER PLAYSTATION




## SONIC DRIFT 2 & KNUCKLES CHAOTIX



TORNANO LE MASCOTTE SEGA CON IL SEQUEL DEL GIOCO DI CORSA E UN NUOVO PIATFORM



GAME power

# help

TUTTI I PERSONAGGI SEGRETI DI *NBA JAM TOURNAMENT EDITION* PER SNES E TUTTE LE MOSSE, SEGRETE E NON, DI *SAMURAI SHODOWN II* PER NEO GEO CD E *VIRTUA FIGHTER* PER SATURN!

## LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

## L'APPOSTA

PAG. 4

LO SCIOCCANTE SPAZIO RISERVATO AGLI SPROLOQUI DI APECAR E ALLE POLEMICHE PER VIA EPISTOLARE, IN UN'APPOSTA INSOLITA E INTERESSANTE




## THE PUNISHER

PAG. 70

LA MARVEL E L'ULTIMO PICCHIA-DURO PER MD!

## BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 10

UNA PARENTESI DI APPOSTA IN PILLOLE PER DARE SPAZIO ALLE DOMANDE E AI DUBBI AMLETICI DEI LETTORI




## SPECIALE EARTHWORM JIM 2

PAG. 48

UN DEI SEQUEL PIU ATTESI IN QUESTA ESCLUSIVA PREVIEW




## SPECIALE FX

PAG. 40

PRESENTE, PASSATO E FUTURO DEI GIOCHI "CHIPPATI", TROPPO COSTOSI O TROPPO POCO PERFORMANTI?

# L'APPOSTA

La cabala napoletana è una fregatura: ho sognato un sacco di cose belle e da interpretazione positiva (moribondi, baci, fotografie, piume bianche, tazze del water) e, invece di essere miliardario, mi riconosco più facilmente nella figura del povero fantaccino infangato: bacilli influenzali per le vene, naso chiuso, gola sasquatch e caporedattore tritamarroni alle calcagna. Da quando mi hanno anticipato la consegna dell'Apposta di sei giorni io non vivo più e somatizzo tutto: non è davvero possibile scrivere l'Apposta di Giugno alla fine di Aprile, con fuori il diluvio e i termosifoni a undici. In più, questo monitor ha il controllo di luminosità fuori fase e quando lo accendi rischi di ritrovarti un transatlantico dentro casa. A parziale consolazione del tutto, le lettere di questo mese sono sicuramente le migliori mai giunte da queste parti. O almeno così si dice per farvi continuare a leggere una rubrica che, diciamocelo, poteva partire meglio. Vado a raschiare l'ultimo Gratta&Vinci... beati voi che siete lì nel futuro semplice, con le maniche corte e i bermudoni: quella che state per leggere è una delle migliori Apposte che siano mai uscite, non fosse altro che per la quasi totale mancanza di mie risposte.

Apecar

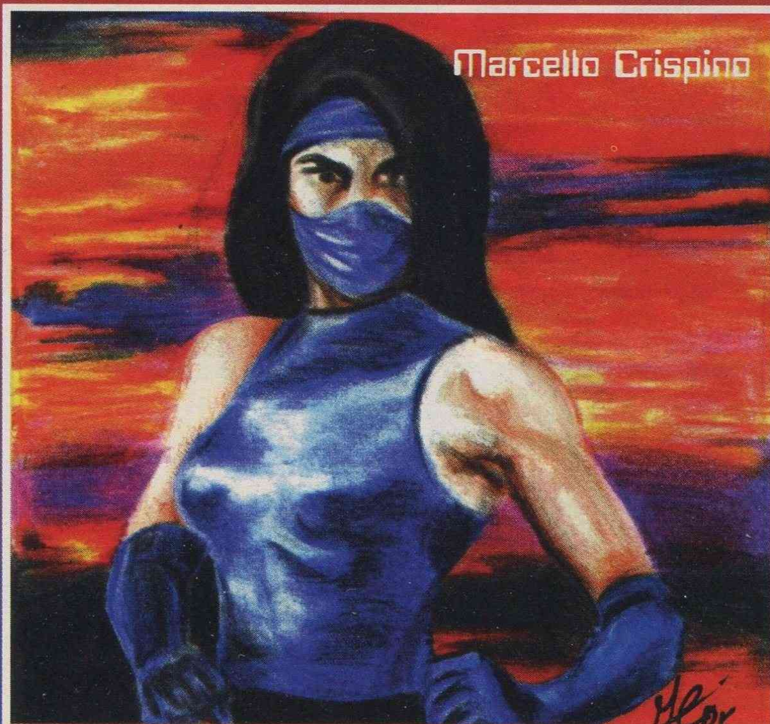


L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

## [CI VOGLIONO] ELEZIONI SUBITO

Esimio gr-ape-fruit-car,
Noio vulevon savuar se, come, quando, quanto uscirà il plotter ad aghi di pino per Ultra 64, periferica questa utile per simulazionidi morra cinese, forza quattro e un due tre stella. Ma soprattutto se Miyamoto ha abbandonato l'idea di convertire (al buddhismo tracyzzato) "S. Pasquale Adventure Uber Alles Everybody Catarsi", per Bravo Simaq (piegato in quattro). Siamo stufi del sentore del virtuale che non è, VR full immersion indenait, rivogliamo i giochi veri, flipper e bigliardini senza poligoni e rotoscopetta. L'ansia e l'agognar del virtuale fanno sì che l'individuo ricerchi, geloso, ciò che mai potrà avere. Elimando a priori le menate sulla presunta utilità pratica della RV in campo medico, architettonico e gappinaro, otteniamo che uno spazio estetico/sintetico/evasivo sia fuorviante per l'individuo che necessita (in quanto tale) una cospicua dose di interattività naturale. La realtà è abbastanza fasulla di per sé, senza poligoni. Che poi nei pestaduro 3D non si sa da che parte menare. L'uomo ha bisogno di giochi, frutta, farfalle. Il gioco è un'illusione consapevole, non un'illusione del reale.

Il polemico: Daniele Malavoglia




*Terreno comune e ben vangato, ecco cosa trova il polemico Malavoglia (Verga, credo che il tuo romanzo in edizione economica sia ancora sepolto sotto la sabbia di una insenatura calabrese). Inutile citare il Toniutti più ispirato, quello di Cybercaciotta ("Ma quale virtuale cibbespazzio e murtimedia, che si je metti er casco minonno casca dalla sedia", III, XVI), inutile anche enfatizzare il concetto rampicante che tra una decina di minuti avrà avvolto l'encefalo di tutti i lettori, precisamente dopo aver letto le prossime due lettere e risposte: è evidente che il contributo del Malavoglia è l'unica risposta appropriata alle missive da venire. Bandendo ulteriori arzigogolamenti dalle esigue righe di commento che la soprascritta abbisogna, vi lascio entrare nel cuore della posta di questo mese, con una questione di paglia a coprire il lutto per il cervello di molti.*



Fabio Cammera-BO



Massimo Contino-TO



Giuseppe D'Angelo-Trapani



Daniele Faralli-PT

# KID DYNAMO

Caro Apecard (!)
Giungo a questa conclusione dopo mesi di documentazioni, falsi di bilancio, indecisioni e tentennamenti: "A chiunque appassionato di wideogames, sbavezza sulle nuove console che promettono colore, giocabilità e grafismi a iosa e passa catartici momenti di indolenza-insoddisfazione-isterismo-frenesia, alletterebbe valutare le gaudenti proposte dei vari Trip, Sony, Sega, Nintendu e compagnia bella". Ora, data l'inaccessibilità di 'ste scatole colorate (in termini di prezzo e/o compatibilità softuer, sistemi pal, NTSC, Gbrbnts, etchù Bubbusettete) e l'esigua presenza di contante nelle saccocce di molti tineigers (e non solo!), mi trovo ad affermare quanto segue (era ora!): cosa offre (ORA) un 3DO? Softuer convertito da PC, l'Electronic Arts che si impegna, *Doom* di qu, *Magic Carpet* di là, un paio de pestaduro... ok, buona cosa, ne varrebbe anche la pena. Il Saturn? Certo, se uno è cresciuto con i prodotti Sega è quasi una scelta d'obbligo, vuoi per lealtà, vuoi per affetto, però il joypad è "rigidissimo", ho giocato una mezzoretta a *Panzarella Dragoon* e a momenti ci rimetto il polso. Jaguar, SNK, Nec? Roba per infoiati di generi, personaggi storico/carismatici (io Jeff Minter lo adoro) e nippofilia dilagante (nec FX). Penso però siano prodotti troppo settoriali, o comunque non destinati a un successo su larga scale (e ognuno è libero di scegliere quello che vuole... giuro che se esce *Joust* per Jag me lo compro e incollo col Bostik il cartuccione tra le fauci del gattino). La pompatissima PlayStation? Da tenere d'occhio, *Toh Shin Den* è la festa del colore, appena posso scendo in negozio a giocarci (...). Aspetterei il lancio europeo, ma chi mi dice che i GdR vengano tradotti e resi compatibili con la PSX nostrana? Che faccio, ne compro due e studio il giapponese? *Jumping Flash* butta bene, a ogni modo. E la Nintendo che fa? Sinceramente una qualsiasi console del ••• che faccia girare un *Zelda* la acquisterei a occhi chiusi. Detto fatto. Scusa per la prolifica-prolificità... e mi raccomando, stammi bene. Salutescion
Manuel Maggio, Modena
Colonna sonora: "Bell Shit", Temple of the Dog DEMO (questa non ce l'hai, scommetto)

*Rimedia le versioni shareware di Joust per Amiga e PC. Potete seppellirmi accanto al 3DO, se l'espansione a 64 bit non è quello che tutti ci aspettiamo. In realtà, avevo detto tempo fa che il 3DO avrebbe avuto i numeri per imporsi come standard accanto al PC. Queste parole avevano un senso quando la PSX non l'aveva ancora vista nessuno, e quando le impressioni a cura dei programmatori erano ancora in fase di concepimento. La verità è che le sue capacità non sono ancora state sfruttate. È probabile che il 3DO possa fare ancora qualche chilometro, a maggior ragione ora che ha raggiunto il traguardo dei 500.000 pezzi in tutto il mondo, ma ciò non toglie che PSX e Saturn offrano mezzi superiori a maggior facilità di programmazione. L'unica speranza è che non sia un altro 32-X, perché a quel punto la fossa che Sega e Sony stanno scavando sarà presto di competenza delle ruspe. E io non voglio essere sepolto vicino a una console.*

# VAGABONDI ASTENERSI

Fetenti, devo allertarvi di grave lacuna: non mettete abbastanza indirizzi. Dovete dirci da dove scrivete, mica perché poi vi rispondiamo privatamente (non sia mai, non esiste, neppure se allegate francobollo e busta, che tanto poi ci spediamo sempre i punti della Barilla), ma perché vi si possa spedire I PREMI! I PREMI! Avete capito bene, i premi! FaNtasTiCO, i PrEMi! È tutto molto bello! Tutto lo sarà di più quando la smetterò coi punti esclamativi! Da questo mese le lettere più stuzzicanti & appetitose, più invisibili lanterne dello spirito per queste nostre anime obnubilate da anni passati sotto il ventilatore da soffitto dello Studio Vit (preso da un vecchio elicottero nazista), le lettere più sapide beccheranno dei premi speciali che vi spediremo davvero molto. Ad esempio questo mese la lettera di Gatto Feroce aveva guadagnato all'autore le unghie dei piedi di Random (che non le decurtava dall'ultimo bagno, che non avveniva dall'ultimo cambio di mutande, che non avveniva da... bah, digressioni), ma la deficienza di indirizzo ci ha impedito di inoltragliele, seppure ci ricordassimo dei suoi annunci con recapito da noi pubblicati eoni fa. Potevamo mandarle a Rob Halford per il premio "migliori lettere non pubblicate" ma poi abbiamo deciso che era meglio tenercele. Comunque voi mettete sempre pure il CAP, che se per caso vi spediamo il latte del micio è capace che vi arrivi la ricotta.

# L'APPOSTA




## TOPI DOVE C'ERA DIO

Ciao! È stato proprio divertente il tuo pescetto d'Aprile, sono divertito ma è col cuore in gola che oggi ti scrivo: è morto un amico, si è inspiegabilmente impiccato senza apparente motivo. No! Non è un pesce d'aprile. Non lo frequentavo ma faceva parte delle radicali conoscenze infanti che completano il quadro delle persone simpatiche che hanno sempre vissuto "sulla tua porta". Per di più un'amica mi confida che, tra le sue conoscenze, questo è il quarto... Capita, poi, che vecchie conoscenze si rifacciano vive con le scuse più banali, per poi scoprirle del tutto pazze in preda a crisi maniaco/depressive... (non scherzo, ho dovuto nascondere coltelli o altro di simile, per dormire più tranquillo). Mi hanno rubato lo stereo nel box, ho fatto un incidente (ma almeno ho ragione) quando avevo appena speso i soldi per un efficiente lavaggio a mano dell'auto e proprio adesso che cominciava a farsi sentire il piacere del mio condizionatore. Sono a piedi.

Tanto per chiarire, non è che tutto questo mi tocchi particolarmente, ma capita sempre quel momento in cui le riflessioni, seppur ovattate da una buona dose di filosofico ottimismo, non portano pace ai dubbi (peraltro comuni) che ne scaturiscono: così magari ti ci appiccichi la cattiveria del mondo, la farsa della politica italiana, le tasse e i "giorni della marmotta" che capita di fare... è in questi momenti che capita di fare le cose più strane: oggi per esempio ho piacevolmente ascoltato Spagna che, devo dire con una certa libidine, migliora con gli anni, e poi mi è venuta voglia di scriverti (*) a proposito della lettera di un certo Valesch o similfattaccio dell'apri(??)apposta d'Aprile. (*)Perché mi chiedo? Ma poi ho capito: mi devo sfogare e soprattutto in questo periodo ho sviluppato una certa "misantropia in quelle situazioni povere o prove di significato". Scherzi, amenità e simili sono bene accette, ma la volgarità di un'esplicita presa per i fondelli mi aspettavo fosse battezzata con "l'acqua santa di Apecar", ossia ricoperta di insulti (che bello). A marzo, tra le tristi vicissitudini che similmente si alternavano con la pioggia e il sereno, ho acquistato la macchina Sony e devo dire che è stata "cosa buona e giusta", cioè sono rimasto soddisfatto. Ho visto com'era, ho dato un'occhiata ai pareri di redasiun, e via! Mi pare d'obbligo insultare un po' quel vecchio lupo Valesch perché è ovvio che se a lui *Ridge Racer* da bar non piaceva, poteva fare ameno di comprarne una copia su PS-X. Tra l'altro, oltre all'avere un coin-op a casa è (nel genere) il gioco casalingo migliore che conosco e non mi pare proprio che sia un giochillo facile: la 7ma pista è impegnativa e l'8va non da meno. *Toh Shin Den* è un'altra meraviglia che accusa il colpo da chi gradisce solo picchiaduro in puro stile tecnico di combattimento (ergo gusto), e poi anche se contro la CPU non è difficilissimo vincere, resta solo un pelo nell'uovo per una classe di giochi da spalancare la mascella, inediti per le console casalinghe (così come poi avevate avvertito): che vuole quel pulzello? Per me la Playstation manco ce l'ha (magari l'ha solo provata) (pòraccio, magari non ha i soldi per farsi lavare la macchina a mano, NdR) e tanto ci sbava dietro, che non potendo si consola depistando l'altrui divertimento. Io mi sono divertito più con le partite successive alle prime, scoprendo che i combattenti selezionabili sono più di otto, le auto 13 o più, le piste più di 4 e altre amenità... che il Valesh probabilmente ignora. Poteva fare a meno di un sacco di cose che includessero l'evidente autolesionismo nel rendersi palesemente idiota (sia o no in possesso della PS-X...). Le premesse sono quelle a cui forse avrei potuto porre rimedio con dei buoni "pannolini" per il cervello, ma ho preferito scrivere a caso su questo foglio così come la sfiga ti coglie casualmente di notte a un incrocio, quando fa molto freddo e hai troppo sonno (nel qual caso magari accosti e ti fai due orette di sonno sul reclinabile, NdR). Mi devo sfogare su questo occasionale quanto esemplare capro espiatorio d'idiozia frivola e forse un po' ingenua, senza omettere quegli insulti doverosi quanto gli elogi di una recensione che se li merita... Apecar, ti preferisco meno elusivo!

Marco, che anela per farlo apposta nell'apriapposta

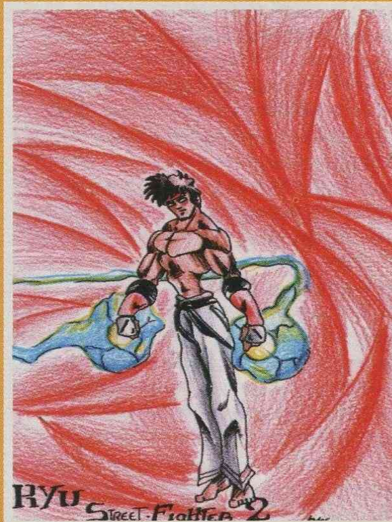
*E invece sei finito nello zuppone. Cercavo l'indirizzo alla fine della lettera e non l'ho trovato, ma mentre riflettevo sul luogo di provenienza, indeciso tra la Sardegna e Twin Peaks, m'è venuta in mente una cosa meno idiota: Valesch magari scherzava, e la risposta del vice Infernet era comunque abbastanza miciona, con la storia del Galaxians e le boiate finali ispirate (lo ammetto) da polemiche tra redazioni che con Game Power c'entrano comunque poco (ma chi segue Zeta avrà distillato da altre boiate). Valesch pazzierellava, ma magari diceva sul serio. In realtà poco ce ne cale, l'importante è che abbia avuto il coraggio di spedire quello che ha scritto, firmandolo e consapevole di andare incontro al pubblico ludibrio come di poter accogliere discepoli, come hai fatto tu (dargli dell'idiota è un luogo comune, leggere next letter. Però anche se Valesch fosse effettivamente un idiota, un giudizio così netto potrebbe tornarti facilmente a boomerang, mica da me, ma tant'è, io avrei fatto lo stesso). E di papabili discepoli ce ne sono, ci stanno facendo due boccioni con la storia che noi preferiamo il PS-X e scatarriamo sul Saturn (allora devo dare per buono che l'impressione generale è quella, perché se si scatena un movimento di lettere qualcosa che non va c'è per forza...). A parte il fatto che l'unica lettera interessante sull'argomento "preferenze" era quella molto intelligente di Walter Firappolini, che tra le altre cose mi faceva notare come fossi andato pesante con i commenti gratuiti sul CD$^{32}$. Anche se poi la storia m'ha dato ragione, nel senso che il CD$^{32}$ non è molto più di un lettore CD audio scomodo da usare (in Theme Park non si può salvare la partita - opzione assolutamente fondamentale in quel tipo di gioco, sarebbe come andare a mungere una vacca col secchio bucato), in effetti quel ragazzo ha ragione: c'ero andato pesante. Giusto. Ma la storia del bilancino ce la portiamo appresso dai tempi del VCS e dell'Intellevision: arriva lo stesso numero di lettere da chi ci accusa di affossare il Saturn e chi dice che la Sega ci paga (addirittura Franco Esposito di Napoli ci dice, molto rispettosamente comunque, che schifiamo il Jaguar a favore del 3DO, mentre il Firappolini di cui sopra dice di seguirci da due anni e notare un atteggiamento ipercritico nei confronti della macchina Panasonic). Se devo dirla tutta, l'opinione della redasiun è che il PS-X, finora, abbia i giochi migliori: Daytona non vale mezza tacca di Ridge Racer, ma lascia stare la grafica, è proprio il controllo dell'auto. Così come Cruisin' USA non vale niente in confronto a Daytona su Saturn, se non graficamente. È una questione di giochi e solo di giochi, non è un caso che la console preferita dalla redazione in toto rimanga ancora il Game Boy, e non è un caso che lettori come Alessandro Bambi possiedano console dell'ultima generazione e giochino ancora col vecchio Atari 2600 (River Raid...gente, River Raid). E poi adesso posso dirlo: io preferivo il Colecovision.*

Claudio Milani Roccapietra-VC












# ARIVIVIS

## I PREZZI PIU' ESPLOSIVI DEL MOMENTO!!!



### MEGA DRIVE

| | | |
|---|---|---|
| N | ADAMS FAMILY VALUES | L 119,000 |
| | **ASTERIX** | **L. 69,000** |
| | ATP TENNIS | L. 129,000 |
| | **BALL Z** | **L. 49,000** |
| | BARTS KNIGHT MARE | L. 49,000 |
| | BATMAN RETURNS | L. 59,000 |
| | BOB | L. 99,000 |
| | BRUTAL | L. 89,000 |
| | BUBSY II | L. 89,000 |
| | CHAMPIONS WORLD CLASS | L. 99,000 |
| | CHUCK ROCK II | L. 49,000 |
| | CRUE BALL | L. 59,000 |
| N | DAFFY DUCK | L. 129,000 |
| | DAVIS CUP TENNIS | L. 49,000 |
| | DINOSAURS | L. 99,000 |
| | DR. ROBOTNIK | L. 89,000 |
| | DRAGON | L. 99,000 |
| | ETERNAL CHAMPIONS | L. 69,000 |
| | F1 WORLD CHAMP. EDITION | TELEF. |
| | FATAL FURY II | L. 119,000 |
| | **FIFA INT. SOCCER 95** | **L. 99,000** |
| N | FLINSTONES THE MOVIE | L. 119,000 |
| | **GENERATION LOST** | **L. 79,000** |
| | GRANDE SLAM TENNIS | L. 49,000 |
| | HIPER DUNK | L. 99,000 |
| | HOOK | L. 49,000 |
| | HULK | 49000 |
| | **IL TAGLIAERBE** | **L. 69,000** |
| | JAMMIT | L. 89,000 |
| | JOHN MADDEN 95 | L. 119,000 |
| N | JUDGE DREDD | TELEF |
| | JURASSIC PARK | L. 69,000 |
| | HX ATTACK | L. 49,000 |
| | LIBERTY OR DEATH | L. 99,000 |
| | LION KING | L. 99,000 |
| | LOTUS II | L. 49,000 |
| N | MAN. UTD. FOOTBALL | L. 119,000 |
| | MARKOS MAGIC FOOTBALL | L. 49,000 |
| | MEGA TURRICAN | L. 49,000 |
| | MORTAL KOMBAT | L. 79,000 |
| | MORTAL KOMBAT II | L. 115,000 |
| | MR NUTZ 2 NEW | L. 109,000 |
| | NBA ALL STAR CHALL. | L. 59,000 |
| | NBA JAM | L. 69,000 |
| | **NBA JAM T. E.** | **L. 99,000** |
| | NBA LIVE 95 | L. 119,000 |
| | NHL HOCKEY 95 | L. 109,000 |
| | NIGEL MANSEL INDY CAR | L. 79,000 |
| | OTTIFANT | L. 89,000 |
| | PETER SAMPRAS TENNIS '96 | TELEF. |
| | PIG SKIN | L. 69,000 |
| | **PITFALL** | **L. 65,000** |
| | POWER MONGER | L. 39,000 |
| | PRINCE OF PERSIA | L. 59,000 |
| | PUGGSY | 39000 |
| | RED ZONE | L. 89,000 |
| | RISE OF ROBOTS | L. 99,000 |
| | RISTAR | L. 119,000 |
| | ROAD RASH III | L. 119,000 |
| | ROCKET KNIGHT ADV. | L. 59,000 |
| | SAMURAI SHODOWN | L. 129,000 |
| | SENSIBLE SOCCER | L. 49,000 |
| | SHAQ FU | L. 109,000 |
| | SOCCER II | L. 109,000 |
| | SPLATTER HOUSE | L. 39,000 |
| | STORY OF THOR | L. 149,000 |
| | STREET FIGHTER C. E. | L. 69,000 |
| | STRET RACER | TELEFONARE |
| | STRETT OF RAGE III | L. 119,000 |
| | STRIDER II | L. 59,000 |
| | STRIKER | L. 129,000 |
| | SUPER STREET FIGHTER II | L. 139,000 |
| | SYLVESTER & TWITTY | L. 89,000 |
| | T2 J.D. | L. 59,000 |
| | TERMINATOR | L. 79,000 |
| | THEME PARK NEW | L. 119,000 |
| | TOPOLINOMANIA **OFFERTA** | L. 69,000 |
| N | TOUGHMAN CONTEST | L. 129,000 |
| | TREAUSURE LAND | L. 89,000 |
| | URBAN STRIKE | L. 109,000 |
| | WINTER OLIMPICS **OFFERTA** | L. 49,000 |
| | WORLD CUP USA '94 | L. 44,000 |
| | WORLD CLASS SOCCER | L. 99,000 |
| N | X MEN 2 | L. 119,000 |
| | YOGI BEAR | L. 89,000 |
| | ZOOL | L. 49,000 |

### NEO GEO CD

| | | |
|---|---|---|
| | AERO FIGHTERS 2 | L. 109,000 |
| | AGRESSORS OF DARK KOMBAT | L. 119,000 |
| | ART OF FIGHTING 2 | L. 109,000 |
| | BASEBALL STAR 2 | L. 99,000 |
| | BURNING FIGHT | L. 89,000 |
| N | DOUBLE DRAGON | L. 119,000 |
| | FATAL FURY 2 | L. 99,000 |
| N | FATAL FURY 3 | L. 119,000 |
| | FATAL FURY SPECIAL | L. 99,000 |
| | FOOTBALL FRENZY | L. 89,000 |
| N | GALAXI FIGHT | L. 109,000 |
| | JOY JOY KID | L. 89,000 |
| | KING OF THE MONSTER 2 | L. 99,000 |
| | LAST GUARDIAN II | L. 89,000 |
| | LAST RESORT | L. 89,000 |
| | LEAGUE BOWLING | L. 89,000 |
| | NAM 1975 | L. 89,000 |
| N | PUZZLE BOBBLE | L. 109,000 |
| | SAMURAI SHODWN II | L. 119,000 |
| | SAMURAI SPIRITS | L. 109,000 |
| | STREET HOP | L. 119,000 |
| | SUPER SIDE KICKS 2 | L. 109,000 |
| | SUPER SIDE KICKS 3 | NOVITA' |
| | THE KING OF FIGHTER 94 | L. 119,000 |
| | THE SUPER SPY | L. 89,000 |
| | TOP HUNTER | L. 109,000 |
| | TOP PLAYER GOLF | L. 89,000 |
| | VIEW POINT | L. 119,000 |
| | WINDJAMMERS | L. 119,000 |

### GAME BOY

| | | |
|---|---|---|
| | 4 IN 1 FUN PAK VOLUME 2 | L. 59,000 |
| | 5ON 5 D,DRIBBLE | L. 49,000 |
| N | ANIMANIACS NEW | L. 69,000 |
| | ASTERIX | L. 49,000 |
| | BATMAN RETURN | L. 49,000 |
| N | BUBSY II | TELEFONARE |
| | BUGS BUNNY II | L. 49,000 |
| | CHOPLIFTER III | L. 39,000 |
| | CONTRA | L. 59,000 |
| | COOL BALL | L. 29,000 |
| | DAFFY DUCK | L. 65,000 |
| | DENNIS THE MENACE | L. 65,000 |
| | DUCK TALES | L. 49,000 |
| | FERRARI G.P. | L. 49,000 |
| | FIFA SOCCER | L. 69,000 |
| | FLINSTONES THE MOVIE | L. 69,000 |
| | HUDSON HAWK | L. 55,000 |
| N | JUDGE DREDD | TELEFONARE |
| N | JUNGLE STRIKE | TELEFONARE |
| | KICK OFF | L. 49,000 |
| | LEMMINGS II | L. 49,000 |
| | LIBRO DELLA GIUNGLA | L. 49,000 |
| | LION KING | L. 65,000 |
| | LITTIS SUMMER | L. 55,000 |
| | MARIO PICROSS | L. 69,000 |
| | MEGALIT | L. 39,000 |
| | MICKEY DANGEROUS CHASE | L. 49,000 |
| | MICROMACHINE | L. 59,000 |
| | MONSTER TRUCK WARS | L. 69,000 |
| | NBA ALL STAR II | L. 49,000 |
| | NBA JAM 2 | TELEFONARE |
| | NBA JAM T.E. | TELEFONARE |
| N | NHL HOCKEY 95 | TELEFONARE |
| | OUT OF GAS | L. 49,000 |
| | PYRAMIDS OF RA | L. 39,000 |
| | RACE DAYS | L. 69,000 |
| | ROBOCOP VS TERMINATOR | L. 69,000 |
| | SOCCERMANIA | L. 49,000 |
| | SPACE INVADERS | L. 59,000 |
| | SPORT ILLUSTRATED | L. 69,000 |
| | STAR TREK 25TH ANNIVERSARY | L. 59,000 |
| | STARGATE | L. 49,000 |
| | SUPER BATTLETANK | L. 59,000 |
| | SUPER MARIO LAND | L. 39,000 |
| | SUPER MARIO LAND 2 | L. 49,000 |
| | SUPER MARIO LAND 3 | L. 65,000 |
| | TARZAN | L. 69,000 |
| | THE HUMANS | L. 49,000 |
| | TRACK AND FIELD | L. 49,000 |
| | WARIO BLAST | L. 59,000 |
| | YOGI BEAR | L. 65,000 |

### 3 DO

| | | |
|---|---|---|
| N | 11th HOUR | L. 119,000 |
| | 20 TM CENTURY | L. 89,000 |
| | ATLAS | L. 149,000 |
| | BURNING SOLDIER | L. 99,000 |
| N | CANNON FODDER | L. 99,000 |
| | CORPSE KILLER | L. 129,000 |
| | COWBOY CASINO | L. 99,000 |
| N | CREATURE SHOCK | L. 109,000 |
| | CRIME PATROL | L. 99,000 |
| N | DEDALUS ENCOUNTER | L. 129,000 |
| | DEMOLITION MAN | L. 109,000 |
| | DIGITAL DREAM WARE | TELEFONARE |
| N | DRAGON | L. 99,000 |
| N | DRAGON LORE | TELEFONARE |
| | FIFA SOCCER | L. 99,000 |
| | FLASH BACK | L. 119,000 |
| | FLIGHT JOYSTIC | L. 209,000 |
| | GEX | L. 129,000 |
| | GUARDIAN WAR | L. 99,000 |
| N | HELL | L. 109,000 |
| | JOYPAD SUPPL. | L. 79,000 |
| | JURASSIC PARK | L. 79,000 |
| | KILLING TIME | TELEFONARE |
| | LEMMINGS CHRONICLES | L. 129,000 |
| N | LOST EDEN | L. 99,000 |
| | MAD DOG II | L. 99,000 |
| | MEGA RACE | L. 89,000 |
| | MICROCOSM | L. 109,000 |
| | MINDTEASER (ADULT) | L. 69,000 |
| | MONSTER MANOR | L. 119,000 |
| | MYST | L. 129,000 |
| | NOVASTORM | L. 129,000 |
| | OFF WORLD INTERCEPTOR | L. 119,000 |
| | OUT OF THIS WORLD | L. 109,000 |
| | PATAANK | L. 109,000 |
| | PUTT & PUTT | L. 99,000 |
| | PYRAMID INTRUDER | L. 129,000 |
| | REBEL ASSAULT STAR WARS | L. 119,000 |
| | RETURN FIRE | L. 109,000 |
| | RISE OF THE ROBOTS | L. 119,000 |
| | ROAD RUSH | L. 109,000 |
| | SAMURAI SHODOWN | L. 129,000 |
| | SEAL OF THE PHARHAOE | L. 129,000 |
| | SEWER SHARK | L. 99,000 |
| | SHADOW | L. 109,000 |
| N | SLAM &JAM | TELEFONARE |
| | SLAYER | L. 89,000 |
| N | SPACE ACE | L. 129,000 |
| | SPACE PIRATES | L. 109,000 |
| | SPACE SHUTTLE | L. 109,000 |
| | STAR BLADE | L. 129,000 |
| | STELLAR 7 | L. 89,000 |
| N | STRIKER | TELEFONARE |
| | SUPER STREET FIGHTER II | L. 149,000 |
| N | SYNDACATE | L. 129,000 |
| | THE ANIMALS | L. 79,000 |
| | THEME PARK | L. 109,000 |
| | TWISTED | L. 99,000 |
| | VR. STALKER | L. 99,000 |
| | WAY OF THE WARRIOR | L. 89,000 |
| N | WING COMMANDER III | TELEFONARE |

### SUPER NINTENDO

| | | |
|---|---|---|
| | **ADDAMS FAMILY VALUES** | **L.119.000** |
| | ALL AMERICA FOOTBALL | L. 59,000 |
| | **BARKLEY SHUT UP** | **L. 55,000** |
| | BOB | L. 99,000 |
| | BOMBER MAN 2 | L. 99,000 |
| | CACOMA KNIGHT | L. 59,000 |
| | **CHOPFLIFTER II** | **L. 59,000** |
| | CLAY FIGHTER | L. 69,000 |
| | CLAY FIGHTER II | TELEFONARE |
| | COLUMNS | L. 139,000 |
| | COTTON | L. 139,000 |
| | DEMOLITION MAN | TELEFONARE |
| | DESERT FIGHTER | L. 69,000 |
| N | DIRT RACER SFX | TELEFONARE |
| | DONKEY KONG COUNTRY | L. 139,000 |
| | DOUBLE DRAGON 5 | L. 59,000 |
| | DRAGON | L. 99,000 |
| | F 1 POLE POSITION II | L. 99,000 |
| | FATAL FURY SPECIAL | TELEFONARE |
| | FIFA SOCCER | L. 89,000 |
| N | FIRE TEAM ROGUE | L. 149,000 |
| N | **FLINSTONES** | **TELEFONARE** |
| | GEORGE FOREMAN KO BOXING | L. 79,000 |
| | GODS | L. 59,000 |
| | **GOOF TROOP** | **L. 59,000** |
| | GP RAIDER | L. 59,000 |
| N | GREEN LANTERN | L. 129,000 |
| | GUN FORCE | L. 99,000 |
| | IL TAGLIAERBE | L. 59,000 |
| | ILLUSION OF GAJA + MAGLIETTA | L. 119,000 |
| | **INCREDIBLE HULK** | **L. 59,000** |
| | INTERN. S. STAR SOCCER | L. 129,000 |
| | J. MADDEN 95 | L. 109,000 |
| N | JUDGE DREDD | L. 159,000 |
| | JURASSIC PARK | L. 79,000 |
| | KARL RIPKEN JR. BASEBALL | L. 69,000 |
| N | KAWASAKI SUPER BIKES | L. 129,000 |
| | KING OF THE MONSTER II | L. 99,000 |
| | LEMMINGS II | L. 129,000 |
| | LION KING | L. 139,000 |
| | MAGIC ADVENTURE | L. 99,000 |
| | MARIO ALL STARS | L. 89,000 |
| | MICROMACHINE | L. 109,000 |
| | MORTAL KOMBAT | L. 45,000 |
| | MORTAL KOMBAT II | L. 119,000 |
| | NATSUME CHAMP WRESTLING | L. 119,000 |
| | NBA JAM T. E. | L. 129,000 |
| | NBA LIVE 95 | L. 129,000 |
| | NHL HOCKEY 95 | L. 129,000 |
| | NIGEL MANSELL INDY CAR | L. 69,000 |
| N | OGRE BATTLE | L. 149,000 |
| N | PETE SAMPRAS 96 | L. 119,000 |
| | PIT- FIGHTER | L. 69,000 |
| | **PITFALL** | **L. 65,000** |
| | RETURN OF SUPERMAN | L. 109,000 |
| | ROMANCE III | L. 99,000 |
| | **RUMMENIGGE SOCCER** | **L. 59,000** |
| N | SECRET OF THE STARS | L. 159,000 |
| | SENGOKU | L. 79,000 |
| | SENSIBLE SOCCER | L. 59,000 |
| | SHAQ FU | L. 99,000 |
| | SIDE POCKET | L. 99,000 |
| | SLAM MASTER | L. 119,000 |
| | SPACE ACE | L. 59,000 |
| | SPECTRE | L. 99,000 |
| | STREET RACER | L. 99,000 |
| | STUNT RACE FX | L. 99,000 |
| | SUPER BATTLE TANK II | L. 49,000 |
| | SUPER BOMBERMAN | L. 59,000 |
| | SUPER ICE HOCKEY | L. 99,000 |
| | **SUPER OFF ROAD** | **L. 55,000** |
| | SUPER STREET FIGHTER II | OFFERTA |
| N | SUPER TURRICAN 2 | TELEFONARE |
| | SUPER WRESTLE MANIA | L. 89,000 |
| | T2 ARCADE GAME | L. 59,000 |
| | T2 JUDGMENT DAY | L. 79,000 |
| | THE INCREDIBLE HULK | L. 119,000 |
| N | THE MASK | TELEFONARE |
| N | THEME PARK NEW | L. 129,000 |
| N | TIME COOP NEW | L. 169,000 |
| | TIME SLIP | L. 49,000 |
| | TOPOLINOMANIA | L. 65,000 |
| | TURN AND BURN | L. 55,000 |
| | ULTIMATE FIGHTER | L. 119,000 |
| | UTOPIA | L. 89,000 |
| | VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP | L. 99,000 |
| | VIRTUAL BART | L. 119,000 |
| | VIRTUAL SOCCER | L. 69,000 |
| | VORTEX | L. 119,000 |
| | WING COMMANDER | L. 59,000 |
| | WINGS | L. 79,000 |
| | WORLD LEAGUE BASKETBALL | L. 49,000 |
| | YOGI BEAR | L. 99,000 |
| | YOSHI'S SAFARY | L. 89,000 |





































### MASTER SYSTEM

| | | |
|---|---|---|
| | AGASSI TENNIS | L. 49,000 |
| | BATMAN RETURNS | L. 39,000 |
| | CASTLE OF ILLUSION | L. 39,000 |
| | COOL SPOT | L. 49,000 |
| | DESERT STRIKE | L. 39,000 |
| | DONALD DUCK | L. 39,000 |
| | HULK | L. 39,000 |
| | JAMES POND 2 ROBOCOD | L. 39,000 |
| | JUNGLE BOOK | L. 59,000 |
| | MICKEY MOUSE | L. 39,000 |
| | MORTAL KOMBAT II | L. 79,000 |
| | OLIMPIC GOLD | L. 39,000 |
| | PIT FIGHTER | L. 39,000 |
| | PUTT &PUTTER | L. 39,000 |
| | ROBOCOP VS TERMINATOR | L. 49,000 |
| | SIMPSON | L. 29,000 |
| | SONIC CHAOS | L. 49,000 |
| | SPEED BALL | L. 29,000 |
| | SPIDERMAN | L. 39,000 |
| | STAR WARS | L. 39,000 |
| | SUPER MONACO G. P. II | L. 49,000 |
| | SUPERMAN | L. 39,000 |
| | WINTER OLIMPICS | L. 39,000 |

### SATURN

| | | |
|---|---|---|
| | CLOCKWORK NIGHT | L. 159,000 |
| | DAYTONA | L. 149,000 |
| | GALE RACER | L. 149,000 |
| | GOTHA | L. 159,000 |
| | MYST | L. 169,000 |
| | VICTORY GOAL | L. 169,000 |
| | VIRTUA FIGHTER | TELEFONARE |

### JAGUAR

| | | |
|---|---|---|
| | CD BATTLE MORPH | L. 139,000 |
| | CD BLUE LIGHTNING | L. 139,000 |
| | CD DEMOLITION MAN | L. 139,000 |
| | CD HIGHLANDER | L. 139,000 |
| | CD ROBINSON'S REQIUM | L. 139,000 |
| | CD ROM JAGUAR | L. 399,000 |

### 32X

| | | |
|---|---|---|
| | AFTER BURNER | L. 139,000 |
| | COSMIC CARNAGE | L. 139,000 |
| | DOOM | L. 159,000 |
| N | GOLF MAGAZINE 36 B. HOLES | L. 159,000 |
| | MORTAL KOMBAT II | L. 139,000 |
| | MOTOCROS CHAMPION SHEEP | L. 139,000 |
| | SPACE HARRIER | L. 129,000 |
| | STAR WARS | L. 139,000 |
| N | TOUGHAMAN CONTEST | TELEFONARE |
| | VIRTUA RACING DE LUXE | L. 159,000 |

### GAME GEAR

| | | |
|---|---|---|
| | AGASSI TENNIS | L. 75,000 |
| | ALIEN SYNDROME | L. 49,000 |
| | ASTERIX | L. 49,000 |
| N | BATMAN & ROBIN | TELEFONARE |
| | BEST OF MEGA MAN 4 | L. |
| N | BONKERS | L. 79,000 |
| | BUBBLE AND BOBBLE | L. 75,000 |
| | CAESARS PALACE | L. 79,000 |
| | COOL SPOT | L. 49,000 |
| | DEFENDER OF OASIS | L. 39,000 |
| | DESERT SPEED TRAP | L. 49,000 |
| | DESERT STRIKE | L. 59,000 |
| | FIFA SOCCER | L. 79,000 |
| | GEAR WORKS | L. 69,000 |
| | HURRICANES | TELEFONARE |
| | JUDGE DREDD | TELEFONARE |
| | KAWASAKI SUPER BIKES | TELEFONARE |
| | LAND OF ILLUSION | L. 49,000 |
| | LION KING | L. 79,000 |
| N | MICROMACHINE 2 | L. 79,000 |
| | NBA JAM T. E. | L. 79,000 |
| | NHL HOCKEY | TELEFONARE |
| | PACK ATTACK | L. 69,000 |
| | POWER RANGERS | L. 79,000 |
| | PRINCE OF PERSIA | L. 39,000 |
| | RISE OF THE ROBOTS | L. 59,000 |
| | SIDE POCKET | L. 75,000 |
| N | SONIC DRIFT RACING | L. 79,000 |
| | SONIC SPINBALL | L. 49,000 |
| | SPACE HARRIER | L. 49,000 |
| | SPEEDY GONZALES | TELEFONARE |
| | STAR TRECK N. G. | L. 75,000 |
| | SUPER SMASH T.V. | L. 69,000 |

### SONY

| | | |
|---|---|---|
| | BOXER'S ROAD | TELEFONARE |
| | COSMIC RACE | L. 199,000 |
| | CYBER SLEED | L. 219,000 |
| | CYBER WAR | TELEFONARE |
| | GUNDAM | TELEFONARE |
| | GUNNERS HEAVEN | L. 209,000 |
| | KING'S FIELD | L. 199,000 |
| | METAL JACKET | TELEFONARE |
| | PHICOSMA | L. 209,000 |
| | RAYMAN | L. 209,000 |
| | RIDGE RACER | L. 179,000 |
| | TOUSHIDEN | L. 209,000 |
| | TEKKEN | L. 209,000 |

### SPECIALE CONSOLLE

| | |
|---|---|
| GAME BOY + GIOCO | L. 139,000 |
| GAME GEAR + SONIC + ALIMENTATORE | L. 199,000 |
| JAGUAR CD ROM | L. 399,000 |
| MEGA D. 32 X | L. 359,000 |
| MEGA DRIVE II + GIOCO | L. 239,000 |
| NEO GEO CD + GIOCO | L. 850,000 |
| 3DO PAL VERSION + GEX | L. 990,000 |
| SATURN PAL | L. 1,250,000 |
| SONY PLAY STATION + GIOCO | TELEFON. |
| SUPERNINTENDO + FIFA SOCCER | L. 259,000 |
| SUPERNINTENDO + MARIO ALL STAR | L. 259,000 |

ARIVIVIS
VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26
Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

# L'APPOSTA



## ANCORA POINTLESS ZUPPONE, GRAZIE

X/O Casus Belli, ovvero l'U.V.A. (Uva del Vigneto Altrui)... X)
Cybercaciotta yeh! yeh!..."Il mondo è bello perché è vario": così qualcuno disse ed altri al seguito, in tutte quelle situazioni sociali avverse che necessiterebbero di un colorito quanto succinto surrogato volgare... O)Amaro destino quello dell'evoluzione, dei cambiamenti che portano al progresso e non necessariamente ad una miglioria quanto al cesellamento nell'ordine fisico e no (per non prescindere il Credo delle cose).
Ora parlo di quell'idiota che ha aperto la posta del 38th di GP che tra quello che di vero ha detto (a trovarlo tra la montagna maleodorante di •••) a quello che hai accomodato nella risposta (immeritevole), mi è parso di assistere ad una scenetta farsesca e volgare (ma nel senso che chi se la beve tutta non può essere che un babbacchione o un beota a cui mancano ancora i •••). Quel "coso scrivente" si deve rendere conto che il lavoro del bravo redattore (non del tutto idiota) dell'Apposta è, tra l'altro, quello di capire il succo delle lettere ed usarlo come ingrediente per un buon aperitivo di apertura. L'ACUME è uno di quei doni che si possono avere e si possono sviluppare e può essere un'assicurazione indicibile contro l'imbecillità. L'acume, inoltre, permette di vedere lontano e di scrivere sopra le righe tanto da essere, nell'ambivalenza, tanto sfumato ed efficace per i gonzi quanto valevole per gli altri (hic!, NdR). *Ridge Racer* è il gioco da bar e che sia piaciuto o no (il coin-op - e sono ••• di chi ci deve ragionare prima) ha subito quella che è la migliore conversione casalinga di "videoguida". Nulla c'è da aggiungere al fatto che, in sé stesso, non eccelle tra gli altri coin-op e rimane comunque buono e rivoluzionario su console: saprai tra l'altro che con gli Fps di *RR* ti puoi anche attaccare ad un Pentium (contando anche che ufficialmente la macchina costerà al lancio europeo mooolto meno), ma solo per fare saponette che ti levino le croste dal cervello. Per quanto sia facile o meno opto, con qualche piccolo riscontro positivo, più per la seconda e mi astengo dall'essere più preciso perché so che è giusto così: la soggettività è tanto numerosa da trovarci le peculiarità che ognuno si ritrova, per impegno o per volere di Dio (*), nelle applicazioni più congeniali. Ci sono effettivamente dei giochi che valgono quel coro unanime e spontaneo che si leva nello sdegno, ma non è il caso di *Ridge Racer* e con questo voglio essere pignolo, perché mi fa schifo sia il trascurabile ritardo del texturmap, sia palazzi & c. che (s)compaiono all'improvviso...(by the way, non sarà mai possibile evitare il problema?... ok, lo so che il real Time Load Management è cosa degli "Ultrà 64"!). Caro "essere" [sempre il Valesch, NdR], di che cosa ti lamenti? Io mi devo levare le croste di anni di VCS (e seguito) e ne vado fiero, perché come tanti non apprezzo tanto la grandezza dello sprite di Ryu quanto il fatto che sia il gioco che l'ha fatto grande, e che riesco ancor oggi a gustar in mirabil modo su MD (concept 1.0). Non ho mai avuto un gran feeling da coin-op, vuoi perché non avevo soldi e vuoi perché per una naturale evoluzione delle cose i giochi erano (giustamenet) settati su un livello "Hard" e dovevo pagare per imparare a giocare prima di divertirmi sul serio. Sta di fatto che a casa aveva un altro gusto (anche quello del calzino sulle proprie vergogne...). quando mi sono trovato di fronte a *Ridge Racer* o *Toh Shin Den* mi è sembrato di essere al bar (o meglio con la sensazione di essere in pigiama in un bar) vicino a qualcosa di molto diverso dai giochilli giocosi a cui siamo abituati a casa: mi sono sentito spiazzato prima che stupito. Sta lì un fatto che tra i limiti dei 16 bit e quelli dei 32 corre anche una differenza d'abitudine non prima di quei pregi che "per ordine naturale delle cose" non mancheranno di far presa (marcata o meno). Non è necessario passare adesso alla nuova generazione (siamo d'accordo), è troppo presto: MD e SNES regalano ancora giochi che non fanno una grinza per il divertimento. Lungi dal voler creare un Casus Belli tra console rivali (xché ce le ho tutte), se ti lamenti sei doppiamente beota: anche tra le prime righe di quanto ti è stato dato per aperitivo ci possiamo leggere che sei beota...e basta! Ti rinfranco per il fatto che *Toh Shin Den* ha quei pregi e difetti che ti sono stati detti (2 volte: in recensione e in lettera), ma è anche un gioco a sé, meno tecnico (non è purtroppo uno *Street Fighter 3D*) di altri, ma con grande modulabilità nel settaggio delle difficoltà e molto altro di spettacolare. Direi solo che il VS. CPU è scarso (è vero) e il "voto di anticipazione" (insieme ad una recensione un po' superficiale o frettolosa) non ha certo realismo... ma questa è stata una scelta -esplicita- della redasiun. Prova a giocare con un amico o da solo senza mosse speciali selezionate e con "50 Strenght" se davvero hai una PlayStation a casa (e qui il mio ACUME fa brutti scherzi... foss'anche pregiudiziali... mah!) (un tema ricorrente, NdR). Caro mio, oltre ad essere un beota potrei ipotizzare che lo sei di più (senza sfumature di grigio) perché forse hai assaggiato l'uva e non possiedi il vigneto, ed il podere del vicino ti dà quel fastidio commerciale, imperante e bieco sul quale vive l'egoismo del sistema capitalista. Vedi, la paura che sia tutto lì (il PS-X) ha quelle deroghe fondamentali che passano per il concept 1.0: finché ci sono menti creative, anche se i giochi non sono in Realtime 3D, ci godi lo stesso... verrà il tempo del Saturn... nuove verità, tra gioie e dolori, per la PlayStation e l'avvento dell'Ultra 64: nel frattempo astieniti da sfornare certe ••• che vagamente hanno quel tipo di fondamenta. In finale, vorrei che ti mettessi nei panni di un uomo "qualunque" che possiede un SNES o MD e che si vede arrivare una copia sputata di *Ridge Racer* per la sua console...
Ciao, •••.
Belli C.

*Contrordine compagni: datela a questo qui l'Apposta, quando crepo. Capitemi tutti, io vorrei poter assumere pubblicamente dal principio se un lettore sia più o meno idiota o in possesso di oggetto PlayStation, e sicuramente nel mio intimo lo faccio. Abbiamo comunque ampie scorte di garantismo e di benefici del dubbio, per cui non manchiamo troppo di rispetto a nisciuno, ma tanto le cose sottopelle traspirano. Se poi ci pensate voi a ricoprirli della sacrosanta palta che meritano, allora tutto fila come i bucatini al burro di mia mamma, e devo cominciare a pensare come e quanto retribuirvi al mese. Però se continuate a scrivere così forbito intarsiando ogni singola congiunzione, mi insediate tutte le fan faticosamente coltivate in un anno e mezzo, e mica va bene. Certo si vede il carisma del videoplayer a 32 bit, l'ombra imponente, è tutta un'altra classe, ma rimane comunque chiaro che fin quando il pericoloso Belli continuerà ad apostrofare gli articoli indeterminativi davanti a nomi maschili (che ho comunque corretto perché amo le sfide leali, e capisco subito che uno con tutte le console ambisca come meta primaria alle leggiadre e leggendarie ancelle del treruote), posso pattinare giocondo verso zone dove pizzi e veli non nascondono tristi poligoni.*

## GIOVANNI SULLA MONOROTAIA

Corrusco, radioso e catarifrangente Apecar,
a partire dal marzo del '94 una raccapricciante quantità di sventure si è abbattuta su di noi: la rielezione di Sgarbi, il colera, il governo del Biscione, i rigori sbagliati a Pasadena, l'alluvione in Piemonte, il governo Dini, ecc. E ora incombono nuove elezioni che, stando ai sondaggi, saranno di un nero che più nero non si può, l'ombrello altaniano è penetrato fino al manico, manca solo che si apra. CHI HA CAUSATO TUTTO CIÒ? CHI è il responsabile di tante jatture? Sei tu Apecar! Sei tu, che nel numero 26 di GP hai pronunciato invano il nome del mio glorioso antenato Attila, provocandone l'ira funesta! Ma a tutto c'è un rimedio: per neutralizzare questa raffica di influssi malefici è sufficiente che tu invochi l'unico che possa salvarci. PRONUNCIA IL SUO NOME, APECAR! INVOCA IL SUO RITORNO, PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI! SIAMO NELLE TUE MANI APECAR, L'OMBRELLO STA PER APRIRSI!
Heidi S. (se mi conosci mi eviti)
P.S.: lo sapeva Giulio Cesare, quando esortava i suoi soldati, che noi avremmo dovuto studiare i verbi deponenti?

*A dire il vero è il tuo, di nome, che risveglia memorie sapientemente interrate: prima la montanara a forma di comodino e poi la redattrice a immagine e somiglianza della montanara, che Dio abbia in cura entrambe e che i fiumi tornino a scorrere e i galli a cantare. Spero non sia uno dei lori il nome da evocare. In alternativa provo una tombola di desaparecidos: Alvaro Vitali, Enrico Berlinguer, Jimi Hendrix, Silvia Baraldini, Giorgio Baratto, Bombolo. Oddio no, chissà che ho scatenato con il penultimo, adesso mi scriveranno i parenti in lacrime.*

## INTERNERO

Infernet deve morire! Con un nome così che ricorda lo Stira & Ammira dei bei tempi andati (adesso usano tutti l'amido: è tutta colpa della crisi economica voluta da certa gente che tu sembri adorare) mi hai fatto passare la voglia di portare camicie. Poco male, vorrà dire allora che mi beccherò una polmonite di quelle plenarie quando imbucherò la lettera. Casomai sei tu quello che devi morire. Lo so, fai di tutto per trasmitarti in quello che non potrai mai essere, un pesce d'Aprile, e per poter vivere ancora un mese o più sulle pagine dell'Apposta succhiando il sangue di noi grandi estimatori dei videogiochilli elettronici e della vena poetica del classico veicolino a motore della Piaggio (Piaggio onde non taggio le infinite lame che Ultraman giudicò fatali. Foscolo riveduto & corretto). Inutile che tu cerchi di nasconderti dietro il sorrisone beota della maschera di Apecar che ti sei regalato per Natale con il metodo Dr. Lecter. L'abbiamo capito: hai ucciso Apecar cascandogli addosso e spezzandogli la colonna vertebrale in diecimila mentre stava aspettando che da quel camino donde tu scendesti per ripararti dal freddo in quella gelida lurida notte della famosa vigilia del giorno celebrante quel tizio che ha dato i Natali (e le PASCUE) al nostro calendario, scendesse il bavoso vecchio con il suo carico di 3DO e PS-X Saturn e Vic-20 Emulator per Zx81 (prova a scrivere questi nomi, o mio caro Wc-Net). Massì, Wc-Net deve morire. Ti prenderemo. Costringeremo l'AlKross a licenziarti non comprando più né Zeta né GP e nemmeno Novella 2000 che a lui (CHI?) piace tanto. E dopo che sarai stato espulso dal caldo e protettivo utero redazionale, o sottospecie di aborto della razza umana, ti faremo sputare ogni singolo pezzetto del defunto Apecar seppellendolo, come voleva lui, in una lurida e maleodorante sala giochi romana del quartiere Tiburtino. Certo che sei un tipo strano, sai? Per esserti mangiato Apecar o hai acido nelle vene, oppure sei più velenoso di lui. Inoltre sappi che ti spediremo nel girone dei lussuriosi, FIDONET, perché TU con la tua banca di Alt.Sex ci stai rovinando figli, fratellini, sorelline e padri, e stai distruggendo famiglie intere (io per esempio me ne voglio andare perché mio padre non mi paga l'abbonamento al Video On Lain con l'accesso a COMPUNET). Lo sappiamo che il box annunciante il ritorno di sua sublimità treruote è il pesce d'aprile del mese... siete furbi voi. Ci date una speranza in più di rimanere fedeli lettori almeno per il prossimo mese, ma o ti metteranno un cucchiaino in gola e resusciteranno i pezzi stramasticati e digeriti del Tregomme oppure ci penseremo noi a togliere di mezzo tutto lo Studio (ma quanto studi al giorno?) Vit per aver perpetrato un crimine all'intera umanità e all'ecosistema: l'estinzione dell'ultimo essere a combustione interna vivente autosdoppiante. A questo punto, dato che mi sono dimenticato che cosa dovessi ancora dir, vorrei solo aggiungere che se MAria MOntesano non cambia di un solo millimetro la schifosissima impaginazione di Game Power e non la riporta ai bei tempi di "Videogiochi" (che infatti la impaginava un altro, NdR), dato che ci sentiamo in tempo di revival, quando c'erano i leggibilissimi caratteri in corpo 18 e solo due o tre colori per pagina tolte le foto che ne avevano due nei casi peggiori (quello schifo di atari wcs 2600... dal ribrezzo che mi fa l'ho scritto in minuscolo e col tastierino numerico... sono Intellevisionista dalla nascita, non me ne frega niente se nel '76 non c'era l'Intellevision), giuro che ti legherò alla sedia facendoti vedere 24 ore su 24 l'unica registrazione di Apecar sotto la Doccia, posseduta da NOI, gli adoratori del tempio del Disco Volante (credo che Maria ne abbia già una copia, NdR). Tiziano, per favore, torna e portaci nuove avventure di "Saddamander" (sigh...)... sei stato l'unico che mi ha convinto a comprare il vecchio K con le tue vignette e con le riproduzioni "Così simili, così vere" dei vari redattori, con tanto di didascalie presenti nelle pagine gialle dell'epoca.

GATTO FEROCE (is back!)
Terra degli Armadilli, Ufficio Software di categoria B per Atari STO copiato con i piedi per Amiga, Marte, Sistema Solare, Milano Centrale, Torino 2 Juve 0.




*Capito perché questo mese ci sono poche risposte? Una decente per questa cosa qui sopra la scriverò quando vedrò un giorno viola di Saturno, ma per non reprimermi mi sa che ho comunque cambiato qualche verbo qui e là nella lettera, anche perché sono le 3 di febbre e le 39 di mattina o qualcosa del genere, e inizio a vedere la tastiera sfocata. Poi c'è un ragno enorme sul muro che non avevo mai notato (il ragno non il muro), ma pare divida questo loculo con me da molto tempo e quindi si è abituato al genio: adesso tolgo di mezzo le lettere di Rob Halford e lo scuoto un po' con le imprescindibili porcate di Gatto feroce, vediamo se si permette ancora di ignorare il tutto.*

## DICA 33 E POI TACCIA 30 GIORNI

Nonostante un caporedattore inquisitore che se ne frega delle mie precarie condizioni di salute e dell'increscioso numero di termometri esplosi accatastati nel cestino assieme alle lettere dell'uomo di Conegliano, nonostante i ripetuti messaggi di morte o semplici minacce urlate che appestano la segreteria telefonica, bisogna dire che questa Apposta ha solo due giorni di ritardo e che, come avrete appurato, le risposte questo mese sono ridotte al minimo. Nocciolo della questione è la nota logorrea del treruote, ed essendo questo mese prodigo di ottimi contributi epistolari, non trovare spazio per tutti avrebbe afflitto anche la coscienza, pronta a fare il paio con il fisico offeso da vili germi. Oltretutto, in omaggio alla credulità popolare avrei potuto dire di aver disperso bacilli per tutte le risposte e verificare la media ipocondriaca dei lettori di Gheimpongo. Sono proprio un sant'uomo, ma voi cercate di alleviarmi le pene: potete farlo in due modi, primo fissandovi nel cranio che i titoli delle lettere li faccio io perché lo sento come un dovere irreprimibile e quindi è inutile che ci proviate voi, e secondo bombardando di piccioni (e non facendo bombardare dai piccioni, notasi) il solito indirizzo (per chi è impaccato di soldi l'indirizzo Internet a cui mi trovate è Apecar.linux@Infosquare.it). Il barometro segna temperatura in aumento, e sperando che il bene da noi tutti profuso verso Luglio venga corrisposto in termini di baldanza biologica, mi vedo costretto a scodellarvi qua. Non vi allontanate troppo.

Apecar

# BOTTA E RISPOSTA blues

Se ritenete inutile un box tondo, qualcosa non quadra. Perché state leggendo? A-ah: per una volta questo box non è tondo. Infatti per evitare delusioni a chi è interessato al testo ma disprezza i box questo mese l'abbiamo fatto quadrato. Vabbé non è vero, ma a questo punto chi se ne frega.

**Melodico Apecar (la lettera è scritta su foglio pentagrammato, nDr)**
Chiedo chiarimenti riguardo alla possibilità di connessione della Playstation ad un televisore. Su "Edge" qualcuno ha esposto i miei stessi dubbi e questa è stata la risposta: "non avendo la Sony distribuito il cavo Scart con la console, gli importatori si servono di un convertitore NTSC-RGB SCART per la connessione Ps-X/TV. Il problema è che di solito con questo sistema la qualità delle immagini peggiora". Tutto questo è vero? Perché hanno detto "di solito" e non sempre? Il problema può forse dipendere dal tipo di televisore?

Fabio

*"Edge" è una rivista autorevolissima che ha l'unico difetto di essere troppo inglese, e quindi molto più "fair" di, uhm, ad esempio GheimPupo. Loro hanno scritto "usually", ovvero alla lettera "di solito", parola che però il vocabolario dell'Ammiccamento Britannico traduce con "sempre". Semplice eleganza di lessico, letale per un lettore italiano non troppo smaliziato come ce ne sono tanti. È' normale che le immagini appaiano meno nitide, se passano attraverso un convertitore di segnale E un cavo che trasporta il segnale convertito, il televisore non c'entra assolutamente. Prova a registrare la tua voce su un'audiocassetta tramite microfono la prima volta, e con un microfono filtrato ad esempio da un effetto di riverbero la seconda. Nella seconda avrai molto più fruscio in sottofondo, e il discorso è lo stesso di Scart e Ntsc. La soluzione sta nell'attendere il rilascio della Playstation Scart, e solo là. Nell'attesa, leggi Zeta invece di Edge, così questo Natale vedremo la tredicesima, grazie.*

**Cara Reda di Gippì,**
vi volevo chiedere solo una cosa: ma come fate a trovare tutti quei trucchi?

-Koala, Karrara.

*Grazie a Paolo "Gremo Turbo" Verri, ogni cartuccia che arriva da queste parti riesce a sputtanarsi dopo diciassette partite. A quel punto tutto il codice sorgente del gioco appare sullo schermo, al che noi prendiamo dei numeri esadecimali totalmente a random, che poi per un motivo ignoto non capiamo del tutto.*

Caro Apecar, purtroppo l'illusione che tu avessi ceduto il posto ad Infernet si è rivelata vana quanto deludente (sappi o amico mio che la redazione t'appoggia, nDr). Tanto vale che ti sopporti, e cerchi di chiarire i miei dubbi. Visto che potrei riuscire a farmi spedire a Settembre un Ultra 64 direttamente dagli USA, puoi dirmi come farmelo spedire, che rischi ci sono e suppergiù quanto potrebbe costarmi. Puoi da adesso dirmi quale sarà il potenziale elettrico dell'Ultra 64, e assicurarmi che non ci saranno problemi qui in Italia, quando la console sarà disponibile?

Alfonso Cristiano,
Lamezia Terme

*Rassegnato e caro Double Face, ti rovescio sottorete una domanda da Low Money Blues: ma te conviene? Fin quando non ci saranno giochi importati, il tuo Nintendone sarà inutilizzabile. In più, l'ammortizzatore economico è sfiatato: secondo il mio pallottoliere potresti riuscire a risparmiare sulle dieci/dodicimila, ovvero al cambio circa sei ghiaccioli e due coppette. Perché tra corriere intercontinentale (l'unico sistema sicuro al 90%) e al convertitore di alimentazione reperibile in ogni fornitore di materiale elettrico, più probabile modifica Scart e (da non dimenticare) dogana e pedaggi (qualcosa più di un fiorino), vai a spendere quello che spenderesti qui MENO quei Fiordifragola di cui sopra. In più, Infernet non è un fesso: appena visto l'andazzo s'è insabbiato, chiamalo scemo.*

**TANA LIBERA RUTTI**
Salve Ragazzi, il mio nome è Dog, Bad Dog. Odio quel tipo che pubblicate sempre: Bad Cat, e se non mi pubblicate non vi faccio niente perché mi siete simpatici. Ma almeno fate sapere a quel Bad Cat che se continua a scrivervi un giorno o l'altro si trova davanti un grosso cane (non rognoso però) pronto a scannarlo davanti a tutti. Insomma, se non l'avete capito questa è una sfida. Sappi Bad Cat che da oggi io cercherò informazioni su di te e ti troverò. Comunque, lasciando perdere quel beota (anche io non scherzo) (si, NdR), volevo dirvi che Red Fury è la donna dei miei sogni e che siete veramente simpatici. Apecar, ho un'amica a cui piaci, è bionda, occhi azzurri e non si può certo dire che abbia un pettorale piatto. Vi prego pubblicatemi, almeno per avvisare Bad Cat. Ah! Non rivelate la mia identità, chiaro? (cioè, per favore)

"Bad Dog"

*Su Red Fury e tante altre cose rispondono i due baldanzosi moschettieri qui sotto. Per quanto concerne l'amica bionda, tutto fa brodo ma a qualcuno il brodo crea imbarazzo di frattaglie. Foto con telefono dietro, e se tutto va bene per te ci scappa l'agognata museruola nuova. Lasciatemi un attimo salutare Giovanni Longo, mittente di una copia di Playboy vecchia di dieci anni, su cui l'arguot Gianni ha scovato un articolo di Riccardo Albini, che è proprio il nostro Riccardo Albini, e che tra l'altro la redazione di Playboy pagava benissimo per deturpare il proprio giornale con delle (credeteci o meno) recensioni di videogiochi a cura del mai sazio Direttore. E adesso un bacio ai pupi, vi lascio al last but not least contributo epist. del mes., degnissima chiosa del todo blocco. Aloha, boccheggianti.*

Poweria dice, Poweria fa, ma quanto dice, ma quanto mi fa. Ciao a tutti carissimi poweriani da redazione, viventi in quelle stanze buie sui riflessi dei 256 colori al True Colour dei monitor, tra la carta ammirata e persa tra gli interrogativi che affliggono l'effimera realtà videoludica. Come? Non è così lo Studio Vit(to e alloggio)?...uno spazio unico per la comunità, luce e stampa dell'esercizio dell'informazione settoriale (no, ndr). Noi che siamo qui ci chiediamo come vi regolate gli spazie ele novelle, "l'etica professionale" con le contese accese e gli amori d'ufficio anche quando sconfinano e "Passerano Marmorito, tra carro e buoi dei paesi tuoi": se la tipa della scrivania accanto ti piace ma lavora per la concorrenza?... Se poi ti chiede di "passarla" e passarle delle indiscrezioni? No! Lo so! Sarete tutti amici dalla rispettabile convivenza (connivenza?),ma quanto è grande il Vit? Chi siete? Che vita fate? Siete tutti sposati? Che ci vuole per essere dei vostri? Ma siete tutti così sfigati come da foto? C'avete i sorrdi? Cercano di corrompervi sui prodotti da pubblicizzare così come è prassi su altre riviste-altri settori (hanno ormai rinunciato purtroppo, NdR)? Quante/quali console avete, e i giochi? Come castigate i fallimenti di collaudo videogames? Vi picchiate mai? Vigilate, vigilantes nostri, del mondo che oggi esiste e domani forse, come archivio su Cd-Rom.

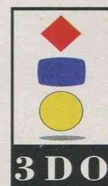
Uplift Cerotto e Pippa
Sabotaggio

# ORA ANCHE A VARESE!

# Computer Land 3

## Il PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Nec-Fx
GAME BOY™
GAME GEAR
SEGA
PlayStation
NEO•GEO
SEGA SATURN
COMMODORE MS DOS




JAGUAR™ 64-BIT

## NOVITÀ IN ANTEPRIMA DA GIAPPONE E USA

## GADGETS, MODELLINI, POSTERS E CARTONI ANIMATI GIAPPONESI



VARESE • Via Magenta, 14 • Tel. 0332/831517

CASSANO MAGNAGO • Via IV novembre, 66
Tel. 0331/281343-204074

Pag.19

**CARTUCCE CON...**
## ...POLVERE BAGNATA
**Il mercato delle cartucce sembra entrato in un inesorabile declino.**

**MA QUANTO MI COSTI?**
## SON(Y) PROBLEMI?
**La commissione richiesta dalla Sony per produrre giochi per PSX fa storcere il naso ai publisher europei.**

Pag.15

# SOMMARIO



STA VERAMENTE CAMBIANDO QUALCOSA?

# PIU' SI CAMBIA, NIENTE CAMBIA!

Volenti o nolenti, abbiamo ormai fatto il primo passo verso quella che molti chiamano la "rivoluzione videoludica", quanto meno per quel che riguarda il mondo delle console. A questo punto, è d'obbligo entrare in considerazioni che esulano dall'aspetto "giocoso" puro e semplice. Prima di tutto, ora che le nuove console sono alla portata di (quasi) tutti, e che (quasi) tutti sono in grado di vedere cosa sono in grado di fare (fatta eccezione per l'Ultra 64 e l'M2 del 3DO), dobbiamo considerare quale aspetto intrinseco dei videogiochi, è stato cambiato, o meglio modificato, o meglio ancora, seguendo l'ideologia corrente, rivoluzionato. Tralasciamo per un momento l'evoluzione grafica, che analizzeremo più avanti, e affidiamoci a concetti più immediati. Tra le varie definizioni che si trovano sul vocabolario, alla voce Rivoluzione, esiste "Profondo e sostanziale rinnovamento dovuto a nuove scoperte.", definizione, questa, che non sembra addirsi in maniera totale alle innovazioni videoludiche a cui ci stiamo avvicinando.

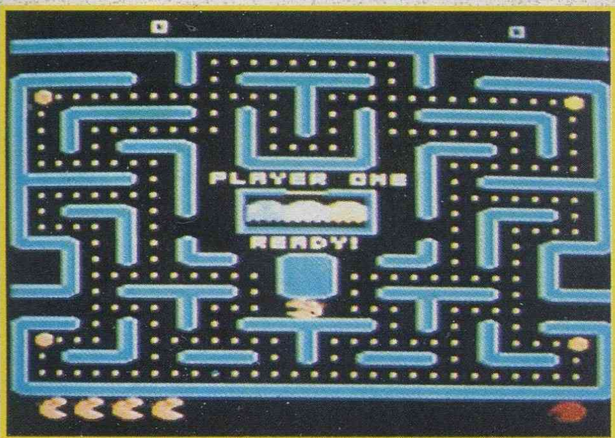
Per ora, giochi come *Virtua Fighter* e *Daytona USA* non sono altro che conversioni da coin op, per altro non riuscite in maniera eccelsa, ma questa pratica era già di uso comune ai tempi delle conversioni di *Pac Man* per Atari VCS o di *Burger Time* per Intellivision. Certo si tratta di giochi differenti, con capacità tecniche sicuramente migliorate, ma il concetto è sempre quello: "quello che potete giocare al bar, potrete giocarlo comodamente a casa vostra, le prestazioni sono diverse, ma questo è quanto."

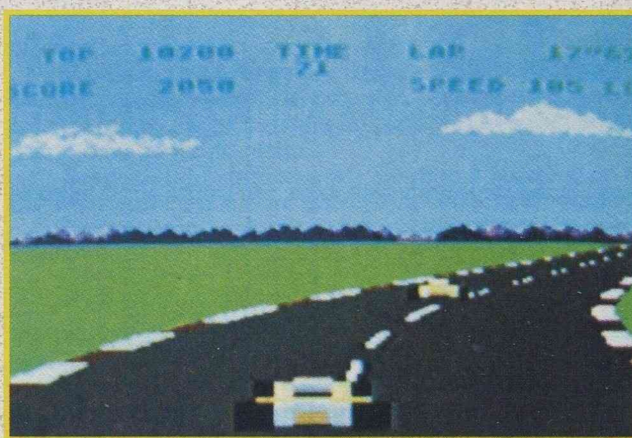
Tutto ciò, implica il fatto che l'idea alla base dei videogiochi della nuova generazione non ha subito sostanziali cambiamenti, i giochi di corsa (*Monaco GP, Pole Position*), così come i picchiaduro (*Karate Champ, Yie Ar Kung Fu* quest'ultimo può essere facilmente definito il primo picchiaduro a incontri della storia dei Videogiochi), che sembrano essere il frutto del contendere odierno, esistevano già più di dieci anni fa. Si ritorna quindi al solito vecchio tormentone, quello del divertimento che un gioco è in grado di garantire. Forse, com'è stato detto più volte in queste pagine, oggi siamo diventati più esigenti, mentre una volta bastava poco per farci gridare al miracolo. È chiaro, però, che non possiamo accontentarci di una grafica estremamente migliorata oppure di uno stile di gioco leggermente diverso per poter dire "La rivoluzione ha avuto inizio". Ancora non siamo arrivati al totale stravolgimento dei vecchi concetti. Forse perché non siamo in grado di creare nuovi aspetti vidoludici? O forse perché abbiamo già inventato tutto?

A domande di questo tipo non mi limiterò a rispondere con un semplice "chi vivrà vedrà" troppo semplice e più nello stile di un Ponzio Pilato che non in quello di una rivista di videogiochi, non credo che si sia inventato tutto, stiamo ancora aspettando che un fenomeno simile a quello del Rock & Roll, per quel che riguarda la musica, colpisca anche l'industria dei videogiochi, non chiedetemi quale possa essere questa evoluzione, mi pagano per scrivere, non per inventare videogiochi, se così non fosse, probabilmente guadagnerei di più ma mi divertirei di meno. Non so dirvi quanto tempo ci vorrà, per ora, comunque, la tanto paventata "rivoluzione" è stata solo meccanica, non certo ideologica.

**• Random**



**VIDEOGIOCHI ANIMATI**

**Dopo l'esperienza positiva della realizzazione di una serie animata dedicata a Mega Man, la Capcom rilancia. In collaborazione con la Graz Entertainment (che già realizza serie animate come quella degli X Men, che abbiamo visto anche in Italia), la Capcom USA sta pianificando il lancio di una serie, che avrà cadenza settimanale, relativa a uno dei picchiaduro più divertenti realizzati lo scorso anno: *Darkstalkers*.**



# Notizie dal MONDO

**GIRL'S POWER PRESENTA:**

## UN GIOCO DA RAGAZZE

**I videogiochi dedicati al pubblico femminile**

L'American Laser Game si appresta a inaugurare una nuova divisione indirizzata a un target ben preciso. La software house autrice di giochi quali *Mad Dog McCree* e *Crime Patrol* ha annunciato che d'ora in poi realizzerà sotto l'etichetta Game For Her tutta una serie di giochi dedicati alle giovani donne, per PC CD-ROM 3DO e Play Station. Il primo della serie sarà *Madison High*, le interessate potranno vestire i panni di una teenager alle prese con vari problemi adolescenziali. Il gioco è ambientato in una high school americana e può essere classificato come una sorta di simulazione di vita sociale. Bisognerà gestire i rapporti con le amiche, gli amici e i genitori, ci si potrà dedicare allo studio così come si potrà partecipare a varie altre attività. Secondo i responsabili del progetto Game For Her, si varcheranno nuove frontiere nel campo dei videogiochi e nel contempo molte più ragazze saranno invogliate ad avvicinarsi al mondo dei computer. Ovviamente li recensirà Red Fury...

**SONO ARRIVATE LE PRIME PERIFERICHE**

## MEMORY CARD E JOYSTICK PER PLAYSTATION

**D'ora in poi la vostra vita di videogiocatori sarà più facile**

Il joypad della PlayStation è comodo e funzionale, ma nonostante questo non è proprio l'ideale per giocare a *Tekken* e a *Toh Shin Den*. *Jumping Flash* è avvincente e spettacolare ma è un peccato dover ricominciare sempre da capo. Per risolvere questi piccoli contrattempi basta ricorrere a due comodissime periferiche. Per quanto riguarda i picchiaduro adesso si può trovare nei negozi il Fighting Stick PS, un joystick solido e fornito di tutti gli optional. Gli otto pulsanti principali disposti su due file e la manopola ricordano i comandi dei più diffusi cabinati, inoltre è programmabile ed è dotato di autofire per ogni singolo tasto. Chi, invece, sente il bisogno di salvare le proprie partite, può acquistare una memory card. La piccola cartuccia si inserisce proprio sopra la porta per il joypad e funziona come un dischetto per computer. Possono essere immagazzinati fino a quattro Mbit di dati ed è anche possibile copiare i propri salvataggi agli amici. Noi abbiamo potuto provare entrambi i prodotti e ne siamo rimasti favorevolmente impressionati, tuttavia state sempre attenti ai prezzi.



**Il Fighting Stick PS per PlayStation.**

**È GIUNTO IL MOMENTO DI ANDARE OLTRE**

## ALL'INTERPLAY 16-BIT NON BASTANO PIÙ

**D'ora in poi solo 32X, Saturn e PlayStation**

Un'altra software house sembra decisa ad abbandonare il mondo dei 16-bit. L'Interplay è pronta a salire la scala del progresso e a raggiungere il gradino successivo. I suoi prossimi videogiochi per console saranno dedicati esclusivamente al 32X, al Saturn e alla PlayStation, macchine che, secondo il presidente della società Brian Fargo, "garantiscono nuove ed entusiasmanti opportunità". In questo momento *Casper*, *Clayfighter 2* e *Blackhawk* si trovano in fase di sviluppo per 32X. Per Saturn usciranno invece *Cyberia* e *Casper*, mentre per PlayStation sono previsti *Lost Viking 2*, *Rock 'n' Roll Racing* e *Casper*.



**Il seguito di *Clayfighter* si aggiunge all'elenco dei titoli in fase di conversione per 32X.**

**LA SONY HA SCELTO L'AGENZIA CHE REALIZZERÀ I SUOI SPOT**

## 80 MILIARDI DI PUBBLICITÀ

**Sono stati stanziati 50 milioni di dollari per la campagna PlayStation**

La Sony è consapevole che la pubblicità è l'anima del commercio. Lo ha dimostrato imponendosi sul mercato dei prodotti audio e video, e lo ribadisce con la decisione di investire 50 milioni di dollari, pari a circa 80 miliardi di lire, per un grande lancio europeo del suo nuovo 32-bit. Per la parte creativa della campagna è stata scelta l'agenzia Simons Palmer, la stessa che ha curato gli spot della Nike, mentre della gestione dei rapporti con i network si occuperà la Ogilvy & Mather. Infatti, benché la PlayStation sia stata accolta da unanimi consensi, non sarà facile ottenere subito le vendite sperate, visto che, quello europeo, non è un mercato facile e che il prezzo della console sarà superiore a quello delle altre macchine attualmente importate ufficialmente. Comunque sia, sembra proprio che la Sony abbia i mezzi per tentare il colpaccio, imponendo il suo nome anche nel mondo Sega e Nintendo.



## ...E I COSACCHI ABBEVERARONO I LORO CAVALLI IN PIAZZA SAN PIETRO

**Jakarta, Indonesia. Da trent'anni, in indonesia, lo stato fa confiscare o mette al bando, libri, fumetti, film e tutto quanto abbia un chiaro riferimento comunista. Oggi sembra che sia la volta dei videogiochi. Il Jakarta Post, autorevole quotidiano della capitale indonesiana, ha accusato la Nintendo scrivendo che all'interno di un gioco (di cui non è stato rivelato il nome) prodotto dalla grande N, appare il simbolo della falce e martello. La polizia ha ammesso però che il simbolo è ben difficile da scorgere visto che appare come 20° frame in un gioco di 1200.**






I PROGETTI DELLA SEGA PER IL SUO 32-BIT

# IL FUTURO DEL SATURN

***Virtua Fighter 2* verrà convertito meglio di *Daytona USA*?**

Dopo la tiepida accoglienza generale ricevuta per *Daytona USA*, la Sega si è affrettata a dichiarare che la conversione di *Virtua Fighter 2* sarà tutt'altra cosa. Secondo Yu Suzuki della AM2, le prospettive per il secondo picchiaduro poligonale della Sega sarebbero ottime. Grazie a un nuovo sistema, ancora in fase di sviluppo, sembra siano riusciti a riprodurre alla perfezione già due personaggi. Se riusciranno a continuare su questa strada la conversione potrebbe rivelarsi praticamente perfetta. Curiosi ed eccitati aspettiamo con ansia il giorno dell'uscita.



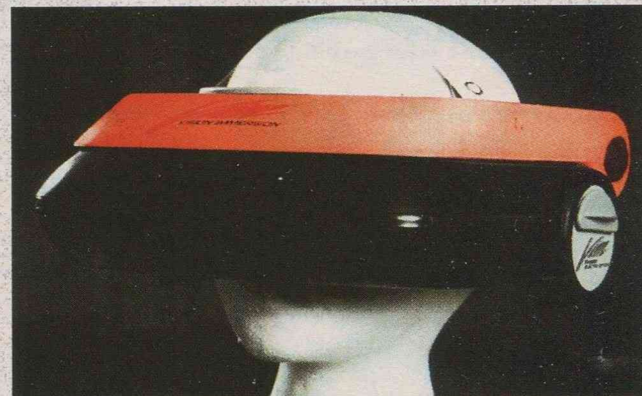

***Daytona USA* ha leggermente deluso le aspettative.**

ARRIVA IL PRIMO RIVALE DEL VIRTUAL BOY

# LA HASBRO ENTRA NEL MONDO VIRTUALE

**Il modo più comodo per viaggiare è stare seduti in poltrona**

La Hasbro, uno dei più grandi e famosi produttori di giocattoli del mondo, ha capito che i videogiochi sono il futuro del divertimento da casa. Mentre Sony, Sega e 3DO si limitano a progettare delle console innovative ma dallo stile classico, la casa americana punta più in alto e si prepara a lanciare un rivoluzionario sistema virtuale da casa. Il nome in codice della nuova macchina è Toaster, e sembra che avrà caratteristiche tecniche paragonabili addirittura all'Ultra 64. Si baserà su un chip RISC e utilizzerà per lo sviluppo dei giochi il BRender dell'Argonaut, questi due elementi dovrebbero garantire una velocità notevole. Il kit di sviluppo dei giochi è già nelle mani di importanti software house quali la Micropose, la Virgin, l'Electronic Arts e la stessa Argonaut. Dietro al progetto hardware si nasconde, invece, il nome di David Sarnoff, il cui centro di ricerca può vantare diverse importanti invenzioni come lo standard NTSC e i cristalli liquidi. Al progetto partecipa anche la Abraham's Gentile Entertainment che sta lavorando a una versione evoluta di quel Powerglove che a suo tempo realizzò per NES. Se tutte queste informazioni verranno confermate potremmo trovarci fra le mani un prodotto più che interessante, visto che il suo prezzo dovrebbe aggirarsi intorno ai $300, poco più di 500000 lire.



**Il nuovo sistema virtuale da casa della Hasbro utilizzerà una versione evoluta del visore che vedete nella foto.**

IL TEAM 17 CERCA SICUREZZA

# HO BISOGNO DI TE

**La software house inglese è andate a ripararsi sotto le ali della Ocean**

Per motivazioni puramente economiche il Team 17 ha dovuto lasciare il non più dorato mondo dell'Amiga e gettarsi nella giungla di PC e console, ma una software house come la loro non può permettersi di affrontare da sola un mercato così vasto e ricco. Per questo motivo hanno firmato un contratto di due anni con la Ocean per la pubblicazione dei loro prodotti attualmente in lavorazione e per quelli su cui inizieranno a lavorare in questi due anni. L'accordo sembra accontentare entrambi, visto che la Ocean ha bisogno di titoli sufficienti per soddisfare sia il mercato americano che quello europeo e che il Team 17 cercava la possibilità di sviluppare liberamente i suoi giochi e di distribuirli in maniera capillare. I primi titoli che usciranno sotto il segno di questa nuova unione saranno: *Worms* (MD, SNES, PSX, Saturn, Jaguar, GB), *Witchwood* (PSX, Saturn, Jaguar), *Rollcage* (PSX, Saturn, Jaguar), *Jacker* (PSX, Saturn, Jaguar), *Allegiance* (PSX, Saturn, Jaguar), *X2* (PSX, Saturn) e *Pinball* (PSX, Saturn).




**Un'immagine di *Worms*. Il gioco verrà realizzato per tutti i formati.**

NOTIZIE ALLARMANTI SUL PREZZO DEI GIOCHI PER PSX

# QUANTO COSTERÀ RIDGE RACER?

**Finiremo con il pagare i CD quanto le cartucce**

In un primo periodo sembrava che il prezzo dei giochi per PSX importati ufficialmente si sarebbe assestato al di sotto delle 100.000 lire, un prezzo tutto sommato accettabile visto che i giochi nuovi su cartuccia costano decisamente di più. Purtroppo pare che le cose debbano cambiare in peggio a causa della nuova politica della Sony che ha deciso di chiedere alle terze parti tra le £7 e le £9 per unità. Inizialmente sembrava che la Sony fosse diversa da Sega e Nintendo, ma alla fine è arrivata a comportarsi esattamente come le sue due principali rivali. E proprio come la Nintendo giustifica questa politica affermando che per poter abbassare il costo dell'hardware si ritrova costretta ad aumentare il prezzo del software. Adesso, chi temeva che l'avvento dei 32-bit avrebbe sconvolto le sue abitudini, può dormire sonni tranquilli.




**Speriamo di non essere costretti a pagare *Ridge Racer* quanto le cartucce per 16-bit.**

NEWS

ACTIVISION E SUPER CONSOLE

**La Shiny Entertainment, la società di David "Earthworm Jim" Perry, è giunta a un accordo con l'Activision, per sviluppare un "motore ludico" da utilizzare per giochi che gireranno su Saturn, PlayStation e Ultra 64. La Shiny ha preteso di riservarsi il diritto di poter utilizzare questo "motore" anche per giochi futuri della casa californiana, fermo restando che l'Activision ne avrà l'esclusiva in qualità di Third Party.**



# Novità GIOCHI

## LORDS OF THUNDER

**MCD • SEGA**




Tra poco potrete impersonare Duran nel tentativo di salvare la terra di Mistral dal malefico Sornbul in uno sparatutto a scorrimento orizzontale con una colonna sonora mozzafiato. Il gioco di cui sto' parlando è *Lords of Thunder*, uscito inizialmente per PC Engine, ora è in fase di conversione per MCD. Sfortunatamente i 128 colori del PCE sono diminuiti a 64 nella versione MCD, ma la grafica dovrebbe essere comunque molto varia (nessun livello ha lo stesso sfondo per più di tre minuti). Ah, quasi dimenticavo, se vi piace la musica non potete farvi sfuggire questo titolo perché l'intera colonna sonora è composta da pezzi hard rock: la musica perfetta per uno sparatutto.



**Uno dei mostri di fine livello.**



***Brain Dead 13* sarà un classico laser game in stile *Space Ace*.**

## TETRIS & DR. MARIO

**SNES • NINTENDO**




***Tetris & Dr. Mario*. L'ideale tra una partita a *Bombliss* e una *Puyo Puyo*.**

Se siete dei fanatici dei rompicapo e possedete uno SNES non potete farvi sfuggire *Tetris & Dr. Mario*, ovvero due classici per NES e GB in un unico gioco. Finalmente potrete passare ore insonni a giocare a questi due splendidi titoli, inoltre, in entrambi i giochi è stata aggiunta un opzione per giocare in due o da soli contro il computer (mancante nelle precedenti versioni). Potrete anche sfidare un altro giocatore in un Mixed Match, che consiste nell'eliminare prima quindici linee di *Tetris* (type B), poi venti virus di *Dr.Mario*, per poi tornare a giocare a *Tetris* (type A). C'è da uscirne matti...




**Chi non sa giocare a Tetris scagli il primo pezzo.**

## ALONE IN THE DARK 2

**32X • INTERPLAY**

Tutti i possessori di 32X saranno felici di sapere che sta' per uscire la conversione del fantastico *Alone In The Dark 2*.
Coloro che non possedendo un PC non hanno potuto impersonare Carnby mentre scannava zombi ed esplorava case abbandonate, potranno finalmente godersi questo grande classico, famoso per la splendida grafica, caratterizzata da inquietanti inquadrature che ricordano quelle di un film.
In *Alone In The Dark 2* dovrete, nei panni di Carnby (un investigatore privato), salvare una bambina da un branco di pirati zombi e da una malefica strega.



**Carnby si riposa in *Alonein the Dark 2*.**



**Le visuali sono altamente spettacolari.**

## WEAPON LORD

**SNES • NAMCO/VISUAL CONCEPT**

*Street Fighter 2* vi ha annoiato? Avete finito *Mortal Kombat* 8 volte, e con tutti i personaggi? Forse sta' arrivando un gioco che sarà pane per i vostri denti, *Weapon Lord*, infatti, non dovrebbe essere un ennesimo clone dei due classici sopra citati ma un gioco a se stante. Questo gioco della Namco per SNES dovrebbe uscire a fine giugno e sarà caratterizzato da un sistema di combattimento innovativo consistente in una serie di mosse, contromosse e combo basate su armi medievali come l'ascia o il martello da guerra. In *Weapon Lord* potrete impersonare sette personaggi diversi, ognuno con un arma diversa e circa dieci differenti mosse speciali nel tentativo di raggiungere il titolo di *Weapon Lord*.



**Speriamo che *Weapon Lord* non sia un semplice clone...**

## BRAIN DEAD 13

**3DO • READYSOFT**




Lance, il nostro eroe, viene svegliato a tarda notte per fare una riparazione al computer del misterioso Dr.Neurosis, ma scopre il suo oscuro piano... dominare il mondo. Lance dovrà distruggere il terribile piano del Dr.Neurosis confrontandosi con mostri di ogni genere.
Beh, la trama sicuramente non brilla per originalità, ma la grafica di questa avventura della Readysoft per 3DO è davvero promettente e l'animazione promette di essere fantastica. *Brain Dead 13* dovrebbe essere già disponibile.

# NEWS

## L'ATARI NON MOLLA



**Nonostante i risultati, non del tutto esaltanti, realizzati fino ad ora, l'Atari sta preparando un rilancio di tutto rispetto di software dedicato al Jaguar. Per l'estate dovrebbero trovarsi sul mercato 50 nuovi titoli, tra i quali spiccano *Batman Forever* (licenza del prossimo film della trilogia di Batman, che sarà orfano di Michael "Bruce Wayne" Keaton) e *Primal Rage* (picchiaduro giurassico). In più, un accordo con la Williams porterà *Mortal Kombat 3* sul giaguaro, ma bisognerà attendere la primavera del 96.**

## WORLD HEROES 2 JET

**SGB • TAKARA**

Ultimamente, le conversioni impossibili sembrano essere il pane quotidiano del piccolo GB. Dopo *Samurai Shodown* e in attesa di *Donkey Kong Land*, ecco arrivare la versione SuperGB di uno dei più interessanti picchiaduro per NEO GEO, tale *World Heroes 2 Jet*. Potrete scegliere tra sedici combattenti e combattere in bianco e nero per strada e a colori a casa. La conversione sembra perfettamente riuscita e, malgrado i lottatori appaiano super deformati, lo spirito del gioco dovrebbe essere rimasto immutato. Visto come procedono le cose aspettiamo tutti con ansia le conversioni di *Street Fighter II* e *Killer Instinct*.




**I sedici lottatori tra i quali potrete scegliere il vostro preferito.**




**I fondali sono semplici, ma grazie alle palette del Super Game Boy potete ravvivarli con po' di colore.**

## SURGICAL STRIKE

**MCD • SEGA**

Voi comandate una sorta di veicolo futuristico che viaggia su cuscini ad aria. Lo scopo è ripulire una città assediata da qualunque cosa si muova e, grazie alla mappa, si possono localizzare le postazioni nemiche per recarsi sul posto. Niente di nuovo, insomma, ma le potenzialità del CD aggiungono qualche tocco interessante. Una volta che avrete posizionato il mirino sul bersaglio desiderato, non dovrete fare altro che sparare e assistere al filmato corrispondente. Esplosioni e terroristi che saltano in aria saranno la vostra gratificazione per il buon lavoro svolto. Dovreste già trovarlo nei negozi per i primi di giugno.



**Una delle molte animazioni presenti nel gioco.**

## TOTALLY BRUTAL

**32X • GAMETEK**

Evidentemente le potenzialità del 32X allettano i programmatori visto che molte software house stanno trasportando i loro più grandi successi per MD sull'add-on Sega. Questa è la volta di *Brutal*, che dopo un sostanziale lifting raggiungerà la nuova console con il nuovo titolo *Totally Brutal*. La grafica è stata interamente ridisegnata a 256 colori, ci sono due nuovi personaggi Psyco Kitty e Chung Poe e tutti i lottatori sono stati arricchiti di nuovi colpi speciali. Sembra, quindi, che la Gametek abbia svolto davvero un buon lavoro e che anche questa volta varrà la pena di acquistare anche l'upgrade.



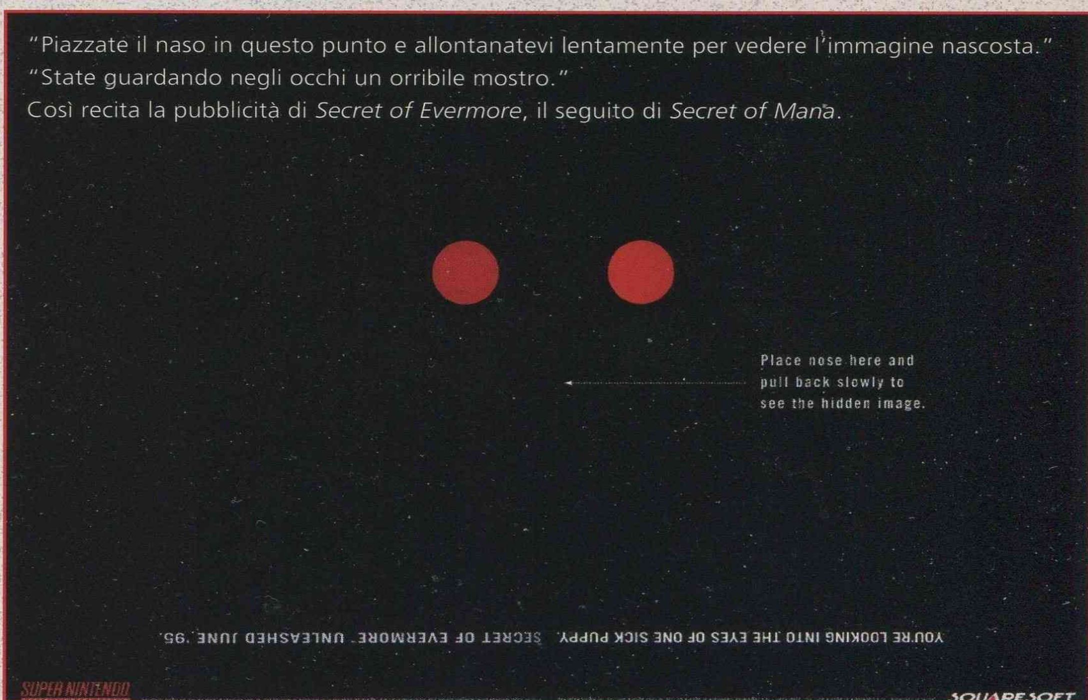

**I fondali a 256 colori aggiungono un'indiscutibile fascino al gioco.**




***Totally Brutal* dovrebbe essere ancor più divertente del suo predecessore.**

## Pubblicità del mese

"Piazzate il naso in questo punto e allontanatevi lentamente per vedere l'immagine nascosta."
"State guardando negli occhi un orribile mostro."
Così recita la pubblicità di *Secret of Evermore*, il seguito di *Secret of Mana*.



## IL PRIMO UFFICIO DI UNA SOFTHOUSE STRANIERA IN ITALIA

**Il primo, piccolo passo è stato fatto. La Ubisoft, che ha realizzato, tra l'altro, l'hit *Street Racer*, ha aperto una succursale italiana a Milano. questa notizia può non essere considerata di estrema importanza, bisogna però puntare l'accento sul fatto che se le softhouse straniere cominciano a capire l'importanza del mercato italiano, significa che quest'ultimo verrà supportato in maniera sempre più attiva, con tutti i vantaggi che si possono ben immaginare.**




# NEWS

## Affari

### NINTENDO VS SAMSUNG, ATTO II

Nel numero scorso vi avevamo detto che la Nintendo aveva intenzione di citare in giudizio la Samsung. Secondo la grande N, la società sud koreana avrebbe venduto centinaia di migliaia di cartucce pirata, compreso lo stesso *Donkey Kong Country*. La Samsung ha quindi citato la Nintendo per diffamazione e si è così arrivati in tribunale.
Tuttavia alla fine le due società sono riuscite a raggiungere un accordo, d'ora in poi collaboreranno per evitare che il problema della pirateria si diffonda ulteriormente. Vi ricordo che la Samsung è uno dei più importanti produttori di chip e che la Nintendo si serve dei suoi prodotti per le sue cartucce.

### NINTENDO ACQUISTA RARE

La Rare in questo momento è una società molto importante per la Nintendo. La grande N non può permettersi di perdere gli autori di due dei suoi più grandi successi: *Donkey Kong Country* e *Killer Instinct*. Per questo motivo ha deciso di acquistare il 25% della software house inglese, e di investire milioni di dollari per il suo sviluppo. D'ora in poi la Rare lavorerà esclusivamente per la "casa di Mario" e realizzerà giochi per tutte le sue console incluso il Virtual Boy, anche se avrà la possibilità di pubblicare alcuni titoli in proprio sotto l'etichetta Rareware. In cantiere ci sono già il seguito di *DKC* per SNES e l'ormai imminente *Donkey Kong Land* per Game Boy. Vi ricordo, infine, che la Rare è stata la prima casa ad aderire al progetto Ultra 64 e che riveste un ruolo fondamentale per lo sviluppo della nuova console.


***Donkey Kong Country*, l'ultimo grande successo per SNES.**


***Killer Instinct*, il primo grande successo per Ultra 64.**

### FIRMATO L'ACCORDO TRA WILLIAMS E GTI

La GT Interactive si è assicurata l'esclusiva per le conversioni di tutti coin-op Williams usciti dall'aprile '95 in poi. Ovviamente il più importante di questi è un certo *Mortal Kombat 3* che tra poco potremo giocare in tutte le sale giochi. I diritti riguardano le pubblicazioni europee per le macchine a 32 e 64-bit, ovvero PC CD-ROM, PlayStation, Saturn e Ultra 64. Le uniche due versioni ad apparire prima di Natale saranno quella PC e quella PS per via del precedente accordo tra la Williams e la Sony, mentre le altre sono previste per la primavera del '96. Questo è il secondo colpo grosso messo a segno dalla GTI dopo quello che le ha garantito i diritti sui prodotti della id Software (quelli di *Doom*, tanto per intenderci!)



**È molto probabile che *Mortal Kombat III* sarà un altro mega-hit.**

### IN CRISI IL MERCATO DELLE CARTUCCE

Solitamente marzo è l'ultimo dei mesi "buoni" per il mercato delle cartucce. Quest'anno, il numero di cart vendute nel mese di marzo è il due per cento più basso rispetto a quello del luglio del '94. A questo punto è chiaro che ci troviamo in un periodo non proprio brillante per i 16-bit. In questo stesso periodo il gioco più venduto per MD o SNES ha venduto la metà di *Return Fire* per 3DO. Appare quindi evidente perché molte software comincino ad abbandonare la nave, alla fine resterà solo il capitano, la Sega su una nave e la Nintendo sull'altra.


***Return Fire* ha venduto il doppio rispetto agli ultimi titoli per SNES e MD.**

## AIR CAVALRY

### SNES • GAMETEK


**In due si distrugge sicuramente meglio che da soli.**



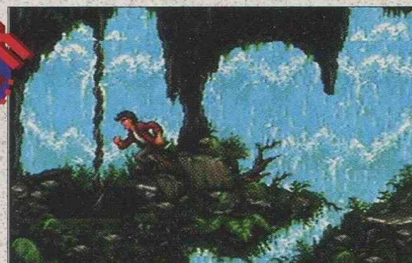

Questo *Air Cavalry* è un incrocio tra *Desert Strike* e *Comanche*. Bisogna sorvolare le zone di combattimento e recarsi sugli obbiettivi indicati dalla mappa. Per rendere originale e realistico il gioco è stato fatto un abbondante uso di Mode 7.
Inoltre, avrete anche la possibilità di giocare in due in cooperazione oppure in sfide all'ultimo missile. Forse non vi coinvolgerà come *Super Mario Kart*, ma potrebbe comunque farvi passare dei bei pomeriggi all'insegna della distruzione totale.

## PITFALL

### 32X • ACTIVISION

32X

*Pitfall*, a suo tempo, ha segnato un epoca. Le versioni per 16-bit, per quanto non siano state in grado di eguagliare il successo dell'originale, hanno comunque riscosso un buon successo. Sembrerebbe, quindi, che grafica e sonoro rifatti non bastino a creare un capolavoro ma , malgrado questo, l'Activision ha deciso di convertire il suo più grande successo sul 32-bit più in voga del momento. Il 32X potrà contare su un altro titolo di sicuro richiamo, pieno di tutti quei colori che non sono riusciti ad entrare nelle versioni precedenti. presto disponibile in tutti i negozi.


***Pitfall* sta per raggiungere anche il mondo dei 32-bit.**

# NEWS

**STAR TREK TRIPLICA**

**Deep Space Nine, la terza serie televisiva dedicata all'universo creato da Gene Roddenberry, ché è già trasmesso sulle reti americane da poco più di un anno, avrà la sua brava conversione per SNES curata dalla Playmates. A differenza delle precedenti serie, questa volta le avventure si svolgono su una basa spaziale, piuttosto che sull'ormai storica Enterprise. Con ogni probabilità il gioco si adeguerà alle storie dei personaggi, speriamo almeno che le smielate storie degne delle peggiori Soap Opera, vengano messe da parte.**



## Uscite Saturn

**In Giappone entro fine giugno dovrebbero essere reperibili i seguenti giochi:**

| | | |
|---|---|---|
| **Maggio:** | Ultimate Parodius | Konami |
| | Professional Baseball | Sega |
| | Gran Chaser | Sega |
| | Time Space Detective | Ascii |
| **Giungo:** | Battle Monsters | Naxat |
| | Pinball Arena | Kaze |
| | Blue Seed | Sega |
| | New Shinobi Legend | Sega |

## BATMAN & ROBIN

### MD • SEGA

Dopo diversi anni la Sega realizza un secondo gioco ispirato alle avventure dell'uomo pipistrello. Questa volta Batman sarà accompagnato dal suo fido compare Robin, che non mancherà di aiutarlo nel momento del pericolo (Uao!). Il nome completo del gioco è *The Adventures of Batman and Robin*, sarà un picchiaduro a scorrimento dallo stile classico, ovvero ricalcherà tutti gli schemi, ormai ampiamente collaudati, di questo genere.
Ovviamente si potrà affrontare le orde di nemici in due contemporaneamente, utilizzando calci pugni e tutta una serie di armi speciali. Purtroppo l'originalità ultimamente comincia a scarseggiare ma, se non altro, il divertimento dovrebbe essere garantito.



**Il dinamico duo è pronto a scendere in campo per difendere i più deboli!**

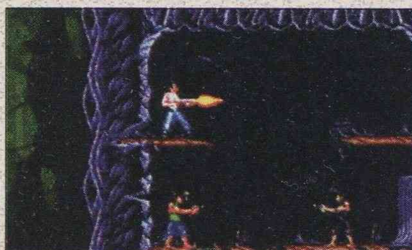


**Benché gli sprite siano piccoli, la grafica è molto particolareggiata.**

## BLACKTHORNE

### 32X • INTERPLAY

Continua la saga delle conversioni per 32X. Questa volta tocca a *Blackthorne*, il bellissimo arcade adventure dalle animazioni mozzafiato. Il personaggio, infatti, si muove in maniera eccezionale e può compiere un'infinità di azioni diverse in completa scioltezza. Ovviamente la nuova tecnologia a 32-bit saprà aggiungere colori e profondità ad un gioco già sensazionale facendo di questo titolo un acquisto indispensabile per tutti gli amanti di *Flashback* e affini.



**Blackthorne per 32X.**

## STREET RACER



### 32X • UBI SOFT

Il mese scorso vi abbiamo presentato la recensione di *Street Racer* per MD, il titolo della Ubi Soft tentava di simulare la grafica, basata sul Mode 7, della versione SNES, riuscendoci discretamente. La versione 32X non ha certo di questi problemi e si preannuncia davvero sensazionale. Come potete vedere dalle foto la grafica sarà sicuramente migliore di quella dell'originale e questo potrebbe essere il primo vero titolo per l'upgrade Sega a diversicarsi totalmente dalla versione a 16-bit. Inoltre, sono stati implementate alcune opzioni interessanti, come la possibilità di rivedere la propria corsa tramite diverse inquadrature. Se vi interessa, il gioco è stato sviluppato su un Pentium.



***Street Racer* gareggia per il titolo di miglior gioco per 32X.**



**I possessori delle macchine Sega non hanno più motivo di invidiare il Mode 7.**



**Il modo a tre giocatori sarà tre volte più divertente e altrettanto veloce del modo a un giocatore.**

## Uscite PlayStation

**Ecco i titoli per PSX disponibili in Giappone entro fine giugno:**

| | | |
|---|---|---|
| **Aprile:** | Crying Oyoyo | X-ing/Irem |
| | Kanazawa Shogi '95 | Seta |
| | Missland | Altron |
| **Maggio:** | Pro Tournament | Nihon Bussan |
| | Goku Legend | Arume |
| | Boxer's Road | New |
| | Master of Game | Sunsoft |
| | Night Striker | Ving |
| | Metal Jacket | Pony Canyon |
| **Giugno:** | Ace Combat | Namco |
| | Arc The Lad | SCE |
| | In The Hunt | X-ing/Irem |
| | Rayman | UBI Soft |
| | Kidosenshi Gundam | Bandai |

# ASTROCOMPUTER




## LE OFFERTE DEL MESE

### Consolle

SUPER NES
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ JOYPAD L. 199.900

SUPER NES
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ 2 JOYPAD
+ MARIO ALL STAR
+ MARIO WORLD L. 309.000

SUPER NES
+ DONKEY KONG COUNTRY
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ 1 JOYPAD L. 309.000

GAME GEAR
+ TV TUNER
+ COLUMNS L. 369.000

GAME BOY
+ MORTAL KOMBAT II L. 139.000

3DO FZ 10
+ 3 GAMES L. 899.000

MEGA DRIVE
+ MORTAL KOMBAT II
+ 2 JOYPAD Telefonare

MEGA DRIVE
+ ADATTATORE
+ 2 JOYPAD
+ S. STREET FIGHTER II
+ GIOCO A SCELTA L. 299.900

JAGUAR L. 639.000

NEO·GEO CD
+ FATAL FURY II L. 850.000

SEGA SATURN
+ DAYTONA USA L. 1.199.000

SONY PLAYSTATION
+ JOYPAD
+ SCART
+ 1 GIOCO L.1.250.000

### Giochi MegaDrive

| | |
|---|---|
| ALADDIN | 99.000 |
| BLOODSHOT | 94.000 |
| DRAGON | 69.000 |
| DYNAMITE HEADDY | 89.000 |
| FATAL FURY | 69.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | 49.000 |
| LEMMING II | 69.000 |
| RISE OF ROBOTS | 75.000 |
| ROCKET NIGHT ADV. | 59.000 |
| SONIC II | 59.000 |
| SUBTERANIA | 59.000 |
| URBAN STRIKE | 89.000 |
| WINTER OLIMPIC | 49.000 |
| WORLD CUP USA 94 | 49.000 |
| WWF RAV | 79.000 |
| ETERNAL CHAMPION | 79.000 |

### Giochi SuperNes

| | |
|---|---|
| BARKLEY SHUT UP & JAM | 69.000 |
| BATTLE TOADS VS. DOUBLE DRAGON | 69.000 |
| BEAUTY AND BEAST | 79.000 |
| CLAYFIGHTER 2 | 99.000 |
| DINO DINI SOCCER | 69.000 |
| DOUBLE DRAGON V | 69.000 |
| DRAGON | 75.000 |
| FIEVEL GOES WEST | 69.000 |
| CRASH DUMNIES | 59.000 |
| STREET RACER | 105.000 |
| YOUNG MERLIN | 69.000 |
| INDIANA JONES | 69.000 |
| RETURN OF JEDI | 69.000 |
| SMASH TV | 69.000 |
| GOOF TROOP | 49.000 |
| M. KOMBAT 2 | 95.000 |
| S. STREET FIGHTER II | TELEFONARE |

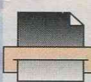
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE - PROPOSTE GRAFICHE (06) 7834441



## 06/78.61.74



## VIA VETURIA, 68 · 00181 ROMA



## 06/78.34.82.25

## VENDITA PER CORRISPONDENZA
## DISTRIBUZIONE CAPILLARE IN TUTTA ITALIA
### SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE)

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ

VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

### 3DO

| | |
|---|---|
| CONTROL PAD | 85.000 |
| LASER GUN | TELEFONARE |
| IMMERCENARY | 119.000 |
| CREATURE SHOCK | 119.000 |
| DOOM | 119.000 |
| YU YU HACUSHO | 99.000 |
| FLASHBACK - QUEST IDENTITY | 99.000 |
| DEDALUS ENCOUNTER | 119.000 |
| MONTANA JONES | 119.000 |
| TIME TO DIE | 119.000 |
| SPACE ACE | 119.000 |
| JEX | 119.000 |
| NEED FOR SPEED | 119.000 |
| ROCK & ROLL RACING | 119.000 |
| FIFA INT. SOCCER | 119.000 |
| SUPER STREET FIGHTER II | 80.000 |
| MAD DOG 2 | 109.000 |
| ROAD RUSH | 99.000 |
| DRAGON TALES | 119.000 |
| 11TH HOUR | 119.000 |
| 11TH HOUR: SEQUEL TO 7TH | 119.000 |
| PGA TOUR GOLF | 119.000 |
| LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES | 119.000 |
| KINGDOM: THE FAR REACHES | 119.000 |
| OFF-WORLD INTERCEPTOR | 129.000 |
| SHADOW: WAR OF SUCCESSION | 119.000 |
| SPACE PIRATES | 119.000 |
| CLAYFIGHTER II | 109.000 |
| DRAGONS LAIR II | TELEFONARE |
| FIFA SOCCER 95 | 119.000 |
| JAM IT | 119.000 |
| SAMURAI SHODOWN | 119.000 |
| THEME PARK | 119.000 |
| WORLD CUP GOLF | 109.000 |
| RETURN FIRE | 119.000 |
| STREET FIGHTER TURBO | 129.000 |
| OFF ROAD | 119.000 |
| REBEL ASSAULT | 119.000 |
| HELL | 119.000 |

### MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| SPEEDY GONZALES | 119.000 |
| JELLY BOY | 119.000 |
| NBA ACTION '95 ROBINSON | 119.000 |
| ROAD RUNNER DESERT | 119.000 |
| BRAIN IARA CRICKET | 119.000 |
| SUPER STREET FIGHTER II | 99.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 99.000 |
| FIFA SOCCER '95 | 105.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 109.000 |
| ADVENTURES BATMAN & ROBIN | 129.000 |
| BOBBY'S WORLD | 129.000 |
| KAWASAKI SUPER BIKE CHALL. | 129.000 |
| RISER OF THE ROBOTS | 119.000 |
| TNN BASS TOURNAMENT | 129.000 |
| TRUE LIES | 119.000 |
| WORLD SERIES BASEBALL '95 | 129.000 |
| BABY'S DAY OUT | 119.000 |
| WAYNE GRETZKY NHLPA ALL-S | 129.000 |
| BASS MASTERS CLASSIC | 129.000 |
| IZZY'S OLYMPIC QUEST | 119.000 |
| STAR TREK: DEEP SPACE 9 | 129.000 |
| PITFALL | 129.000 |
| SYNDICATE | 119.000 |
| NBA LIVE 95 | 119.000 |
| JUSTICE LEAGUE | 129.000 |
| THE SHADOW | 129.000 |
| FIFA INT. SOCCER | 89.000 |
| VIRTUA RACING | 80.000 |

### SUPER NES

| | |
|---|---|
| MAN UTD SOCCER | 129.000 |
| POCKY & ROCKY 2 | 129.000 |
| OPERATION STARFISH | 129.000 |
| THE SHADOW | 129.000 |
| SUPER GAME BOY | 119.000 |
| BOBBY'S WORLD | 129.000 |
| DIRT TRAX FX | 129.000 |
| LOST VIKINGS II | 129.000 |
| METAL WARRIORS | 129.000 |
| MICKEY'S PLAYTOWN ADVENTURE | 129.000 |
| PINBALL FANTASIES | 129.000 |
| RHI RILLER HOCKEY | 129.000 |
| RISE OF THE PHOENIX | 129.000 |
| STERLING SHARPE: END 2 END | 129.000 |
| SUPER R.B.I. BASEBALL | 129.000 |
| TIME COP | 129.000 |
| BABY'S DAY OUT | 129.000 |
| JUSTICE LEAGUE | 129.000 |
| KYLE PETTY'S NO FEAR RACE | 129.000 |
| PORKY PIG'S HAUNTED | 129.000 |
| BASS MASTERS CLASSIC | 129.000 |
| IZZY'S OLYMPIC QUEST | 129.000 |
| STAR TREK: DEEP SPACE 9 | 129.000 |
| ART OF FIGHTING 2 | 129.000 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 125.000 |
| LION KING | 119.000 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 129.000 |
| S. STREET FIGHTER II | 125.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 119.000 |
| FATAL FURY SPECIAL | 119.000 |
| PERFECT ELEVEN | 119.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 119.000 |
| RISE OF THE ROBOTS | 129.000 |
| BATMAN & ROBIN | 129.000 |
| NHL 95 | 129.000 |
| SUPER BASES LOADED III | TELEFONARE |
| NCAA BASKETBALL FINAL FOUR | TELEFONARE |
| SKULJAGGER'S REVENGE | TELEFONARE |
| THE SIMPSONS: VIRTUAL BART | 139.000 |
| NFL 95 | 129.000 |
| DRAGON TALES | 99.000 |
| GP1 PART II | 129.000 |
| SAMURAI SHODOWN | 135.000 |
| SPEEDY GONZALES | 125.000 |
| MEGA MAN X II | 129.000 |
| MADDEN 95 | 129.000 |
| MICROMACHINES | 119.000 |
| S. PUNCH OUT | 119.000 |
| FINAL FANTASY III | 139.000 |
| NBA LIVE | 119.000 |

### GAME BOY

| | |
|---|---|
| DAFFY DUCK | 55.000 |
| JELLY BOY | 55.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 49.000 |
| POWER RANGERS | 45.000 |
| NBA JAM | 45.000 |
| MARIO LAND I | 35.000 |
| DUCK TALES II | 35.000 |
| TOM & JERRY | 35.000 |
| LITTLE MERMAID | 35.000 |
| PINBALL DREAM'S | 35.000 |
| SPIDERMAN III | 35.000 |
| DOUBLE DRAGON III | 35.000 |
| ASTERIX | 35.000 |
| CRASH DUMNIES | 35.000 |
| JEEP JAMBOREE | 35.000 |
| JUNGLE BOOK | 35.000 |
| SPOT COOL | 35.000 |
| ALL STAR CHALLENGE II | 35.000 |
| ELITE SOCCER | 35.000 |
| YOGI BEAR | 35.000 |
| CAPTAIN AMERICA | 35.000 |
| INDIANA JONES | 35.000 |
| TARZAN | 35.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 35.000 |
| TOTAL CARNAGE | 35.000 |
| SPIDERMAN XMEN | 35.000 |
| LAMBORGHINI | 35.000 |
| GHOSTBUSTERS II | 35.000 |
| NORTH STAR KEN | 35.000 |
| GOAL | 35.000 |
| TINY TOON | 35.000 |
| TOP GUN II | 35.000 |
| FLINSTONES | 35.000 |
| TETRIS | 35.000 |
| KICK OFF | 35.000 |
| LOONEY TUNES | 35.000 |
| TENNIS | 35.000 |
| MICKEY'S CHASE | 35.000 |
| SIMPSON'S II | 35.000 |
| ADDAM'S FAMILY II | 35.000 |
| BATMAN II | 35.000 |
| FERRARI | 35.000 |
| FOOTBALL INT. | 35.000 |
| TINY TOON II | 54.900 |
| JURASSIC PARK II | 54.900 |
| MICROMACHINES | 54.900 |

### MEGA 32 X

| | |
|---|---|
| GOLFS BEST 36 HOLES | 149.000 |
| SUPREME WARRIOR | 159.000 |
| CORPSE KILLER | 149.000 |
| NIGH TRAP | 149.000 |
| SLAN CITY | 149.000 |
| GOLF 36 GREAT HOLES: COUPLES | 139.000 |
| METAL HEAD | 139.000 |
| SURGICAL STRIKE | 139.000 |
| TEMPO | 139.000 |
| KNUCKLES CHAOTIX | 139.000 |
| STELLAR ASSAULT | 139.000 |
| COSMIC CARNAGE | 129.000 |
| SPACE HARRIER | 129.000 |
| COLLEGE BASKETBALL | 129.000 |
| CYBER DRAWL | 129.000 |
| DOOM (USA) | 129.000 |
| DOOM (PAL) | 139.000 |
| FAHRENHEIT | 129.000 |
| GOLF MAGAZINE | 129.000 |
| STAR WARS (USA) | 129.000 |
| STAR WARS (PAL) | 139.000 |
| S. MOTOCROSS | 129.000 |
| VIRTUA RACING (USA) | 129.000 |
| VIRTUA RACING (PAL) | 139.000 |
| AFTER BURNER | 129.000 |

### GAME GEAR

| | |
|---|---|
| BONKERS | 65.000 |
| MICRO MACHINES 2 | 65.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 49.000 |
| LION KING | 59.000 |
| NBA JAM TOURNAMENTT | 69.000 |
| INDIANA JONES | TELEFONARE |
| SPIDERMAN | TELEFONARE |
| HOOK | 45.000 |
| ROBOCOP III | TELEFONARE |
| S. MONACO GP | TELEFONARE |
| GRENDOG | TELEFONARE |
| NBA JAM | 49.000 |
| JUNGLE BOOK | 49.000 |
| WORLD CUP USA 94 | 49.000 |
| GP RIDER MOTO | 49.000 |
| SIMPSONS III | 45.000 |
| CHAKAN | 45.000 |
| WIMBLEDON | 45.000 |
| SONIC CAOS | 49.000 |
| POWER RANGERS | TELEFONARE |
| NFL 95 | TELEFONARE |
| FATAL FURY SPECIAL | 69.000 |
| SAMURAI SHODOWN | TELEFONARE |
| FIFA SOCCER | 85.000 |
| DRAGON | 69.000 |
| DESERT STRIKE | 59.000 |
| CASTLE OF ILLUSION | 59.000 |
| CRASH DUMNIES | 59.000 |
| STAR WARS | 59.000 |
| TZ J. DAY | 45.000 |

### SONY PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| STREET FIGHTER ZERO | 189.000 |
| ACE COMBACT | 189.000 |
| JUMPING FLASH | 189.000 |
| WIPEOUT | 189.000 |
| G. POLICE | 189.000 |
| KRAZY IVAN | 189.000 |
| DEMOLISH'EM | 189.000 |
| METAL JACKET | 189.000 |
| BOXIN ROAD | 189.000 |
| TEKKEN | 189.000 |
| STARBLADE ALPHA | 189.000 |
| VAMPIRE | TELEFONARE |
| PHILOSOMA | 189.000 |
| FORMATION SOCCER | 199.000 |
| GUNNERS HEAVEN | 189.000 |
| GUNDAM | 189.000 |
| ZERO DIVIDE | 189.000 |
| S. STREE FIGHTER THE MOVIE | 189.000 |
| ARC THE LAD | 189.000 |
| FUJIMARU | 189.000 |
| MOTOR TOON | 180.000 |
| KILEAK THE BLOOD | 170.000 |
| CYBER SLED | 170.000 |
| DARK STALKER | 199.000 |

### SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| DAYTONA USA | 139.000 |
| DEDALUS | 159.000 |
| VIRTUAL HYDECIDE | 159.000 |
| RAMPO | 159.000 |
| BLUE SEED | 159.000 |
| GRAND RACER | 159.000 |
| SHINOBI EX | 159.000 |
| VAN BATTLE | 159.000 |
| X-MAN | 159.000 |
| VIRTUA RACING | 159.000 |
| ASTAL | 159.000 |
| VICTORY GOAL | 129.000 |
| PANZER DRAGON | 169.000 |
| GRAND CHASER | 169.000 |

### NEO·GEO CD

| | |
|---|---|
| GIOCHI DA LIRE... | 85.000 |

**CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE**

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

**SPECIALE RIVENDITORI**
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dagli Stati Uniti news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini

## Gioielli in Vetrina

### Accessori

**3D ZERO**
Da oggi puoi usare il tuo Joystick/Joypad Super Nes sulla 3DO
L. 69.000

**NITRO ADAPTOR 2**
(Adattatore universale)
L. 39.000

**CD + PLUS**
(Adattatore universale Mega CD)
L. 69.000

**ADATTATORE UNIVERSALE**
(per giochi protetti)
L. 39.000

**MILLENIUM**
(Joystick per Mega Drive, Super Nintendo e Amiga CD-32)
L. 49.000

**ULTRA 2 IN 1**
(Joypad 6 tasti Mega Drive e Super Nes)
L. 39.000

### Consolle

**MEGA 32 X**
(VER. PAL)
L. 340.000

**3DO-FZ10**
+ 3 giochi
L. 899.000

**SEGA SATURN**
+ Daytona USA
L. 1.199.000

**SONY PLAYSTATION**
+ gioco + pad
+ scart
L. 1.250.000

## STREET FIGHTER II AL TELEFONO

**È appena stato attivato un nuovo servizio telefonico dedicato a tutti gli amanti dei picchiaduro. Telefonando al numero 144.166.116 potrete partecipare a un vero torneo di *Street Fighter II* rimanendo comodamente seduti in poltrona. Una volta scelta la propria squadra tra le tre disponibili, dovrete affrontare una serie di sfidanti. A seconda che vinciate o perdiate riceverete un punteggio che si andrà a sommare a quello della squadra. I tasti 2, 4, 6, 8 servono relativamente per saltare, per parare, per effettuare un attacco e per abbassarsi. In base a quello che vi grida l'avversario bisogna reagire nel modo corretto. Alla fine della settimana il miglior combattente potrà inviare la propria foto perché venga pubblicata su uno dei più diffusi quotidiani italiani.**

# NEWS

## Sport

## NHL ALL-STAR HOCKEY '95

**MD • SEGA**

Se state aspettando un degno successore di *NHL '95* continuate ad aspettare perché probabilmente *All-Star Hockey '95* sarà solo un lontano parente del titolo dell'Electronic Arts. Detto questo, *NHLASH'95* non è un brutto gioco, dà al giocatore la possibilità di scegliere tra tutte le squadre di hockey (incluse quelle all-star, ovviamente) esistenti, la grafica è in tre quarti di prospettiva e i giocatori sono ben animati anche se non raggiungono il livello di frames di *NHL'95*. Potrete scegliere di giocare sia una partita singola sia i playoff o un'intera stagione. Sfortunatamente non è stata inclusa un opzione per quattro giocatori e non c'è la possibilità di creare o scambiare i giocatori, ma il problema più fastidioso è la mancanza di un indicatore su schermo che indichi il giocatore che è in possesso del disco, a parte il disco stesso. Ma vi rimando all'imminente recensione per i dettagli.

*NHL All-Star Hockey '95* per MD.

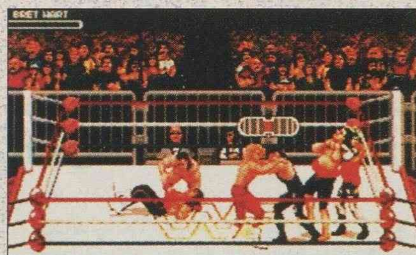



I Nordiques pareggiano con i Penguins in una accesa sfida.

## WWF RAW

**32X • ACCLAIM**

Un altro gioco per 32X! Se andiamo avanti così, presto non avremo più un buco nelle news per inserire le novità per MD. Il mercato sembra dare ragione a tutti quelli che con una piccola spesa si sono accaparrati un bel 32-bit. *WWF* Raw arriva per soddisfare tutti gli appassionati di catch che potranno divertirsi a rompere sedie e a eseguire spaccaschiena e spaccacervello. Ritroverete tutti i 12 personaggi delle altre versioni più uno segreto. Se avete intenzione di tenervi il 16-bit Sega ancora per lungo tempo, forse è il caso che facciate un pensierino sul 32X.



*WWF Raw* per 32X.

## QUARTERBACK CLUB

**GG • ACCLAIM**

Se pensate che un buon gioco di football con un ottima giocabilità e una larga gamma di opzioni e di giocate che gira su una macchina come il GG sia un sogno, è meglio che vi svegliate perché *QBC* avrà tutte queste caratteristiche. La giocabilità dovrebbe essere davvero straordinaria nonostante gli sprite dei giocatori molto piccoli, inoltre *QBC* avrà abbastanza opzioni da tenervi incollati al piccolo schermo del vostro GG per una discreta quantità di tempo. Poterete giocare una partita singola, una stagione intera o i playoff con tutte le squadre NFL esistenti o potrete sfidare un amico in una partita a due giocatori. Anche se non sarà al livello di giochi per 16 bit come *Madden '95*, *QBC* sarà probabilmente un ottimo acquisto per il vostro GG.




Anche sul piccolo Game Gear si riesce a far del gran male.




Chi riuscirà a mettere le mani sulla tanto agognata palla ovale?



Mmm, per me, numero uno.



*NBA Action '95* per MD.

## NBA ACTION '95

**MD • SEGA**

Riuscirà il nuovo titolo della Sega a eguagliare o a superare i suoi diretti avversari, *NBA Live '95* e *NBA Jam Tournament Edition?* Beh, sicuramente *NBA Action '95* ha alcuni aspetti interessanti. Il più evidente è l'aspetto grafico, il punto di vista dall'alto si differenzia da quello di *NBAJ* e dalla prospettiva angolata di *NBALive '95* e dovrebbe permettere delle azioni più veloci. Un altro aspetto interessante è la partecipazione di Marv Albert, un famoso annunciatore della NBC che ha prestato la sua voce per i commenti del gioco. *NBA Action '95* vi offrirà la possibilità di giocare sia con tutte le attuali squadre dell'NBA sia con le squadre All-Star e addirittura con alcune squadre della hall of fame, i comandi base saranno semplici ma ci sarà anche la possibilità di fare ganci, schiacciate e finte che renderanno il gioco altamente spettacolare.

# NEW GAME



Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
VENDITA PER CORRISPONDENZA PER ORDINARE TELEFONA AL N° 030/8970849 r.a.
OPPURE MANDACI UN FAX AL N° 030/8970854

## SUPER NINTENDO

- ACT RAISER L. 79.000
- AEREO ACROBAT L. 89.000
- ADDAMS FAMILY 2 L. 79.000
- ADDAMS FAMILY (USA) L. 69.000
- AGURI SUZUKI F. 1 L. 99.000
- ANDRE AGASSI (JAP) L. 79.000
- ANOTHER WORLD L. 79.000
- BATMAN E ROBIN L. 149.000
- BATMAN RETURNS L. 89.000
- BATTLE CLASH L. 89.000
- BATTLE GRAND PRIX (USA) L. 89.000
- BATTLETOADS AND DOUBLE D. L. 49.000
- BATTLETOADS IN BATTLEMANIA L. 89.000
- BELLA E LA BESTIA L. 139.000
- BEST OF THE BEST KARATE (USA) L. 49.000
- BIOMETAL L. 79.000
- BLACK HAWK L. 89.000
- BLANCO WORLD CLASS RUGBY L. 89.000
- BROWL BROTHER L. 89.000
- BRUTAL L. 139.000
- BUBSY THE BOBCAT L. 79.000
- BULLS VS BLAZERS (BASKET) L. 89.000
- CARRIER ALES L. 119.000
- CASTELVANIA IV L. 89.000
- CACOMA KNIGHT(JAP) L. 49.000
- CHOPLIFTER 3 L. 49.000
- CYBERNATOR L. 79.000
- CONGO'S CAPER L. 59.000
- DEAD DANGE (Picchiaduro) L. 69.000
- DESERT STRIKE (USA) L. 119.000
- DONKEY KONG COUNTRY (Ita) L. 149.000
- DORAEMON L. 49.000
- DOUBLE DRAGON 5 L. 49.000
- DRACULA L. 69.000
- DRAGON L. 99.000
- DENNIS THE MENACE L. 149.000
- EARTH DEFENCE FORCR L. 69.000
- EARTH WORM JIM L. 119.000
- EXHAUST HEAT F1 L. 79.000
- EQUINOX L. 89.000
- ESPN BASEBALL L. 49.000
- F 1 POLE POSITION 2 L. 129.000
- FLASHBACK L. 89.000
- FIRST SAMURAI L. 129.000
- FATAL FURY II (USA) L. 139.000
- FLINSTONS THE TREASURE L. 139.000
- FIFA INTERNATIONAL SOCCER L. 119.000
- FULL THROTT RACING L. 139.000
- GLI SBULLONATI (USA) L. 119.000
- GODS L. 69.000
- GSX II (JAP) L. 49.000
- GOOF TROOP (PIPPO) L. 99.000
- GP1 PART 2 (USA) L. 149.000
- HARLEYS (USA) L. 79.000
- INDIANA JONES' L. 139.000
- INSPETTOR GADGET (USA) L. 129.000
- I PUFFI L. 119.000
- JOHN MADDLEN FOOTBALL '93 (USA) L. 69.000
- JURASSIC PARK L. 79.000
- KENDO RAGE (USA) L. 129.000
- KING ARTHUR'S WORLD L. 49.000
- K.O. GEORGE F. BOXING L. 49.000
- KRUSTY'S FUN HOUSE L. 69.000
- LAST ACTION HERO L. 89.000
- LEMMINGS II L. 129.000
- LESTER THE UNLIKELY (USA) L. 149.000
- LETHAL ENFORCERS L. 179.000
- LIBRO DELLA GIUNGLA L. 149.000
- MADDEN '95 L. 139.000
- MAGIC SWORD (RPG) L. 79.000
- MAGICAL QUEST L. 149.000
- MARIO ALL STARS L. 119.000
- MAXIMUN CARNAGE L. 119.000
- MECHWARRIOR L. 69.000
- MEGA MAN X L. 119.000
- MIGHTY MAX L. 49.000
- MISTER NUTZ L. 99.000
- MISTIC QUEST LEGEND L. 119.000
- MUSYA (USA) L. 49.000
- MORTAL KOMBAT II offertissima
- N.B.A. JAM L. 89.000
- N.B.A. JAM. T.E. + OROLOGIO offertissima
- NIGEL MANSELL F 1 INDY CAR RAC. offertissima
- NHL 95 HOCKEY L. 119.000
- N.F.L. FOOTBALL AMERICANO L. 149.000
- NIGEL MANSEL CHAMPIONSHIP L. 119.000
- OG (JAP) L. 49.000
- PAC ATTACK L. 89.000
- PERFECT ELEVEN (vers. italiana) offertissima
- PILOTWINGS L. 59.000
- PANTERA ROSA L. 59.000
- PIRATES DARK WATER L. 99.000
- PLOK L. 99.000
- POWER DRIVE L. 129.000
- ROBOCOP 3 L. 69.000
- REN E STIMPY (USA) L. 89.000
- RPM RACING (USA) L. 79.000
- RISE OF THE ROBOTS L. 119.000
- RUN SABER L. 59.000
- SAMURAI SHODOWN (USA) L. 149.000
- SECRET OF MANA L. 139.000
- SECRET OF MANA 2 (Breath of fire) L. 139.000
- SHADOW RUN L. 119.000
- SHAQ FU L. 119.000
- SIDE POCKET (USA) L. 149.000
- SYNDICATE L. 129.000
- SMART BALL (USA) L. 79.000
- SPACE ACE L. 89.000
- SPECTRE L. 89.000
- SPIDERMAN (TV) L. 129.000
- STARWING L. 69.000
- STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP) L. 129.000
- STREET FIGHTER 2 TURBO (PAL) L. 139.000
- STREET FIGHTER II L. 69.000
- STREET FIGHTER II (JAP) L. 69.000
- STREET RACER L. 129.000
- STRIKE GUNNER L. 79.000
- STRIKER L. 89.000
- STUNT RACE FX L. 119.000
- SUNSET RIDERS (Cow Boy) L. 79.000
- SUPER AIR DRIVER L. 89.000
- SUPER BATTLETANK L. 99.000
- SUPER BATTLETANK 2 L. 49.000
- SUPER DOUBLE DRAGON L. 119.000
- SUPER MARIO WORLD L. 89.000
- SUPER METROID L. 119.000
- SUPER KICK OFF L. 79.000
- SUPER JAMES POND L. 129.000
- SUPER PINBALL L. 99.000
- SUPER PUTTY L. 133.000
- SUPER RETUNR OF THE JEDI L. 149.000
- SUPER STREETFIGHT. II (ITA) L. 149.000
- SUPER ALESTE L. 89.000
- SUPER ICE HOCKEY (4 Players) L. 139.000
- SUPER WIDGET L. 119.000
- SUPER OFF ROAD L. 89.000
- SUPER AQUATIC GAMES L. 119.000
- SUPER BOMBERMAN 2 (USA) L. 119.000
- SUPER ADVENTURE ISLAND 1 L. 79.000
- SYLVANION (RPG) L. 69.000
- TAZMANIA L. 89.000
- TETRIS 2 (USA) L. 139.000
- TETRIS 2 FLASH (JAP) L. 159.000
- TETRIS & DR. MARIO (2 giochi in 1) L. 109.000
- TINY TOONS L. 79.000
- THE DEATH AND THE RETURN OF SUPERMAN L. 139.000
- THE ROCKETEER (JAP) L. 79.000
- THE BLUES BROTHERS L. 79.000
- THE SIMPSONS L. 109.000
- TRODDLERS (USA) L. 129.000
- TRUE LIES L. 119.000
- TOPOLINO MANIA L. 69.000
- TOTAL CARNAGE L. 69.000
- TURTLES TOURN. FIGHTER L. 149.000
- T2 ARCADE GAME L. 89.000
- U.N. SQUADRON L. 69.000
- USA ICE KOCKEY (JAP) L. 79.000
- UTOPIA (R.P.G.) L. 89.000
- VAL D'ISERE CHAMPION SHIP L. 139.000
- VIRTUAL SOCCER L. 139.000
- VORTEX L. 109.000
- WARIO'S WOODS L. 119.000
- WORLD HEROES L. 129.000
- WING COMMANDER 2 L. 89.000
- WIRLD L. 59.000
- WOLVERINE L. 119.000
- WORLD CUP USA '94 L. 99.000
- WWF RAW L. 139.000
- XEYW (JAP) L. 79.000
- YOSHI SAFARI L. 79.000
- ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS L. 99.000

## Nintendo

- ALLADIN L. 89.000
- ALPHA MISSION L. 49.000
- BARBIE L. 69.000
- BLASTER MASTER L. 67.000
- BLUE SHADOW L. 49.000
- BOULDER DASH L. 49.000
- CASTELVANIA 2 L. 49.000
- CARTOON WORKSHOP L. 109.000
- DUCK HUNT L. 49.000
- ELITE (SIN. VOLO) L. 69.000
- FAMILY FUN FITNESS L. 79.000
- GARGOILES QUEST 2 RPG L. 49.000
- GAUNTLET II L. 49.000
- GUMSHOE L. 49.000
- INDIANA JONES L. 59.000
- INDY HEAT L. 59.000
- ISOLATED WARRIOR L. 49.000
- JAKIE CHAN'S (KUNG FU) L. 49.000
- JIMMY CONNORS L. 89.000
- LIBRO DELLA GIUNGLA L. 89.000
- LITTLE SAMSON PLATT. L. 49.000
- LION KING (RE LEONE) L. 89.000
- LOLO 2 L. 49.000
- LOLO 3 L. 49.000
- LOW GHAN L. 49.000
- MEGA MAN I L. 49.000
- MISSIONE IMPOSSIBILE L. 49.000
- NEW YORK L. 69.000
- NORTH & SOUTH L. 89.000
- OPEL GOLF L. 59.000
- PIN BOT L. 49.000
- PUZZNIC L. 49.000
- RACKETS AND RIVALS L. 49.000
- RAD RACERD (CORSA AUTO) L. 59.000
- ROBOWARRIOR L. 49.000
- ROLAND L. 79.000
- ROLLER GAMES L. 49.000
- RYGAR L. 49.000
- SALOMON KEY RPG L. 49.000
- SECTION Z L. 49.000
- SIDE POKET (BILIARDO) L. 59.000
- SMASH TV L. 69.000
- SNAKE RATTLE'N 'ROLL L. 49.000
- SNAKE REVENGE L. 49.000
- SOLSTICE RPG L. 49.000
- SKI OR DIE L. 49.000
- STAR WARS L. 49.000
- TALE SPIN L. 69.000
- THE BLUES BROTHERS L. 69.000
- THE FLINT STONES L. 89.000
- TOP GUN 2 L. 49.000
- TROG L. 49.000
- ULTIMATE AIR COMBAT L. 49.000

## GAME BOY

- ADVENTURE ISLAND 1 L. 54.000
- ADVENTURE ISLAND 2 L. 69.000
- ALIEN 3 L. 59.000
- BARBIE L. 54.000
- BATMAN (CARTONI ANIMATI) L. 49.000
- BATTLE UNITH ZEOTH L. 49.000
- Battletoads inRagnaroks World L. 69.000
- BLADES OF STEEL L. 69.000
- BIONIC COMMAND L. 59.000
- BUGS BUNNY L. 49.000
- BURGER TIME L. 69.000
- CASTELIAN L. 49.000
- CHOPLIFTER 3 L. 39.000
- DARKWING DUCK L. 59.000
- DONKEY KONG L. 69.000
- DR. FRANKEN 2 L. 69.000
- DUCK TALES 2 L. 75.000
- EMPIRE STRIKES BACK L. 69.000
- F-1 RACE L. 79.000
- FIFA INT. SOCCER L. 79.000
- GARFIELD L. 49.000
- GAUNTLET 2 L. 67.000
- HOOK L. 69.000
- HUNT FOR RED OCTOBER L. 49.000
- I PUFFI L. 69.000
- INDY INDIANA JONES L. 75.000
- JIMMY CONNORS TENNIS L. 75.000
- JOE & MAC CAVEMAN NINJA L. 69.000
- JUNGLE BOOK L. 79.000
- KIRBY'S DREAM LAND L. 49.000
- KIRBY'S PINBALL LAND L. 69.000
- KUNG FU MASTER L. 49.000
- LOONEY TUNES L. 59.000
- MARIO & YOSHI L. 49.000
- MARU'S MISSION L. 49.000
- MEGA MAN L. 79.000
- MERCENARY FORCE L. 49.000
- METROID 2 L. 59.000
- MICKEY MOUSE L. 59.000
- MICKEY'S DANGEROUS CHASE L. 79.000
- MONSTER TRUCK WARS L. 69.000
- MORTAL KOMBAT 2 L. 69.000
- NBA JAM L. 59.000
- NIGEL MANSELL'S RACING L. 69.000
- PAPER BOY 2 L. 69.000
- PARASOL STARS L. 49.000
- POPEYE 2 L. 49.000
- PRINCE OF PERSIA L. 59.000
- ROBOCOP VS TERMINATOR L. 79.000
- SBULLONATI L. 49.000
- SENSIBLE SOCCER L. 69.000
- SNOOPY L. 49.000
- SPEEDY GONZALES L. 54.000
- SPIDER-MAN 3 L. 59.000
- SPY VS SPY L. 52.000
- STARGATE L. 69.000
- SUPER 8 IN 1 L. 119.000
- SUPER JAMES POND 3 L. 59.000
- T2 JUDGMENT DAY L. 67.000
- T2 THE ARCADE GAME L. 67.000
- TARZAN L. 69.000
- TESSERAE L. 69.000
- TETRIS 2 L. 78.000
- THE ADDAMS FAMILY L. 54.000
- THE BLUES BROTHERS L. 69.000
- THE FIDGETTS L. 79.000
- TINY TOON 2 L. 60.000
- TITUS FOX L. 49.000
- TOTAL CARNAGE L. 49.000
- TRUE LIES L. 59.000
- TURN AND BURN L. 49.000
- TURTLES 2 L. 49.000
- TURTLES 3 RADICAL RESCUE L. 69.000
- UNIVERSAL SOLDIER L. 39.000
- WE'RE BACK! L. 49.000
- WORLD CUP USA '94 L. 79.000
- YOSHI'S COOKIE L. 69.000
- ZELDA LINKS AWAKENING L. 74.000

## MEGA DRIVE

- ANDREA AGASSI (TENNIS) L. 79.000
- ARIEL THE LITTLE MERMAID L. 69.000
- ASTERIX L. 119.000
- ALIEN STORM L. 79.000
- ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP) L. 79.000
- ALTERED BEAST L. 79.000
- ALISIA DRAGON - GENESIS L. 79.000
- AEREO BASTER L. 79.000
- ARROW FLASH L. 49.000
- ATOMIC RUNNER L. 49.000
- BALLZ 3D offertissima
- BATMAN - GENESIS L. 79.000
- BATMAN RETURNS L. 89.000
- BATTLE MANIA (JAP) L. 79.000
- BEAUTY AND THE BEAST (USA) L. 99.000
- BLADES OF VENGEANCE L. 109.000
- BONANZA BROS L. 79.000
- BRUTAL L. 109.000
- BUGGER MAN L. 89.000
- BURNING FORCE L. 69.000
- BUSBY L. 89.000
- CUCK ROCK L. 79.000
- COSMIC SPACE HEAD L. 69.000
- CAPTAIN AMERICA L. 79.000
- CAPTAN PLANET L. 89.000
- CHAKAN L. 59.000
- CHIKI BOY L. 49.000
- CRACK DOWN L. 79.000
- CURSE (JAP) L. 79.000
- DANGEROUS SEED (JAP) L. 69.000
- DARWING 4081 (JAP) L. 69.000
- DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS) L. 99.000
- DE CAP ATTACK L. 69.000
- DYNAMITE HEDDY L. 99.000
- DR. ROBOT NIK'S L. 99.000
- DRAGON L. 99.000
- DRAGON'S FURY L. 99.000
- DJ BOY L. 79.000
- DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL L. 79.000
- DUBLE CLUTCH L. 99.000
- EARTHWORM JIM L. 139.000
- EMPIRE OF STEEL L. 69.000
- ETERNAL CHAMPIONS L. 89.000
- ESWAT L. 79.000
- EVANDER HOLY FIELD'S BOXING L. 129.000
- ELEMENTA MASTER I (JAP) L. 79.000
- EXMUTANTS L. 49.000
- FATAL FURY 2 (JAP) L. 119.000
- FIFA SOCCER '95 L. 109.000
- FATAL LABIRINT L. 79.000
- FATMAN (JAP) L. 49.000
- GODS L. 79.000
- GREENDOG L. 89.000
- GENERATION LOST L. 109.000
- GAUNTLET IV L. 115.000
- GLOBAL GLADIATOR L. 129.000
- GRAN SLAM (TENNIS) L. 49.000
- GADGET TWINS - GENESIS L. 79.000
- GUN SHIP L. 69.000
- GUN STAR HEROES (JAP) L. 69.000
- HAUNTING L. 99.000
- HELL FIRE L. 69.000
- HYPERDUNK (PALLACANESTRO) L. 109.000
- HOOK L. 79.000
- INCREDIBLE HULK L. 99.000
- INSECTOR (JAP) L. 79.000
- JOUNGLE BOOK L. 109.000
- JURASSIC PARK L. 89.000
- JORDAN BIRDS L. 89.000
- JAMES POND L. 79.000
- JAMES POND 3 L. 99.000
- JEWE MASTER (JAP) L. 59.000
- JAMES POND II L. 79.000
- KAWASAKI SUPERBIKES L. 119.000
- KID CHAMELEON L. 49.000
- KLAX - GENESIS L. 79.000
- LAWNMOVER MAN L. 99.000
- LHX ATTACK CHOPP. L. 69.000
- MARVEL LAND L. 79.000
- MAXIMUM CARNAGE L. 119.000
- MORTAL KOMBAT L. 89.000
- MAZIN WARS L. 79.000
- MUHAMMAD ALI L. 129.000
- MUT LEUGUE HOCKEY L. 69.000
- MICHAEL JACKSON'S L. 79.000
- MICROMACHINE L. 89.000
- MIGHTY MAX L. 95.000
- MORTAL KOMBAT II L. 139.000
- N.B.A. JAM. T.E. offertissima
- NIGEL MANSELL F1 INDY CAR RAC. L. 99.000
- NHL '94 HOCKEY L. 139.000
- NHL '95 HOCKEY (4 Players) L. 129.000
- PIRATES - GENESIS L. 99.000
- PHELIOS (JAP) L. 59.000
- POWER DRIVE L. 119.000
- RAMBO III (JAP) L. 79.000
- RED ZONE L. 119.000
- RISE OF THE ROBOTS L. 119.000
- ROLLING THUNDER 3 L. 99.000
- ROCKET KNIGH ROCK'N ROLL RACING L. 85.000
- ROBOCOP TERMINATOR L. 69.000
- SHAQ-FU L. 109.000
- SONIC SPINBALL L. 129.000
- SONIC L. 49.000
- STREET FIGHTER II (JAP) L. 129.000
- SUPER MONACO GP. II (JAP) L. 79.000
- SONIC 2 L. 89.000
- SPIDER-MAN L. 69.000
- SHADOW DANCER L. 79.000
- SHADOW OF THE BEAST L. 79.000
- SHADOW OF THE BEAST II L. 69.000
- SILVESTER & TWITTEE L. 99.000
- SNAKE RATTLE'N ROLL L. 99.000
- SPACE HARRIER L. 69.000
- SPLATTER HOUSE 2 offertissima
- STREET FIGHTER 2 (CHAMP. ED.) offertissima
- SUPER-MAN L. 99.000
- STRIDER L. 49.000
- SKITCHIN L. 59.000
- SUBTERRANIA L. 129.000
- SUPER HYLDE L. 79.000
- SUPR PUNCH OUT (ITA) L. 129.000
- SUPER REAL BASKETBALL L. 109.000
- TAZMANIA L. 69.000
- TAZMANIA II THE RETURN L. 99.000
- THE LEGEND OF GALAHAD L. 69.000
- THE STORY OF THOR L. 169.000
- TOE JAM & EARL 1 (USA) L. 79.000
- TURTLES TOURNAMENT FIGHTER L. 99.000
- TWO CRUDE DUDES L. 79.000
- THE OTTIFANTS L. 109.000
- THE FAERY TALE L. 79.000
- THE TERMINATOR L. 79.000
- TALESPIN L. 49.000
- TOPOLINO MANIA L. 79.000
- TUNDER FORCE II L. 79.000
- THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS L. 79.000
- ULTIMATE SOCCER L. 99.000
- URBAN STRIKE L. 119.000
- VIRTUAL PINBALL L. 109.000
- WINTER OLYMPICS L. 79.000
- WWF RAW L. 115.000
- YOGI BEAR L. 129.000
- ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS L. 99.000
- X MAN 2 L. 129.000

## MASTER SISTEM

- ACTION FIGHTER L. 49.000
- ANDREA AGASSI L. 96.000
- ALIEN STORM L. 49.000
- ALIEN 3 L. 49.000
- BUGGY RUN L. 49.000
- DESERT STRIKES L. 49.000
- FANTASY ZONE L. 59.900
- FORGOTTEN WORLD L. 49.000
- GAUNTLET L. 69.000
- G-LOC L. 49.000
- HEROES OF THE LANCE L. 49.000
- HULK L. 49.000
- IMPOSSIBLE MISSION L. 59.900
- LAND OF ILLUSION (TOPOLINO) L. 59.000
- JUNGLE BOOK L. 49.000
- MASTER OF BARKNES RPG L. 69.000
- **MORTAL COMBAT 2** L. 79.000
- PAC MANIA L. 49.000
- POPOLOUS L. 49.000
- PRO WRESTLING L. 49.000
- RAMPART L. 49.000
- ROAD RUSH L. 49.000
- R. TYPE L. 49.000
- SENNA MONACO GP L. 49.000
- SHINOBI L. 49.000
- SUPER SPACE INVADERS L. 59.900
- SUPER TENNIS L. 39.000
- SHOOTING GALLERY L. 79.000
- SMASH HITS L. 59.900
- SPEEDBALL 2 L. 59.000
- SPIDER MAN L. 49.000
- SUPER SMASH T.V. L. 49.000
- TENNIS ACE L. 69.000
- TERMINATOR L. 49.000
- THE FLASH L. 49.000
- THE NINJA L. 49.900
- THE SECRET OF SHINOBI L. 49.000
- TRANSBOT L. 49.000
- XENON 2 L. 69.000
- WIMBLEDON TENNIS L. 49.000
- WINTER OLYMPICS L. 49.000
- ZILLION II L. 59.900

## GAME GEAR

- AERIAL ASSAULT L. 49.000
- AGASSI TENNIS L. 81.000
- ALESTE 2 L. 59.000
- ALIEN 3 L. 49.000
- ALIEN SYNDROME L. 67.000
- ASTERIX THE SECRET MISSION L. 59.000
- BATMAN RETURNS L. 49.000
- BOXING EVANDER HOLUFIELD'S L. 49.000
- CHOPLIFTER 3 L. 89.000
- CHUCK ROCK 2 L. 49.000
- CLIFFHANGER L. 79.000
- CRYSTAL WARRIORS L. 49.000
- DEFENDER OF OASIS L. 49.000
- DESERT STRIKE L. 79.000
- DEVILISH L. 67.000
- DRACULA L. 76.000
- DRAGON L. 79.000
- DRAGON CRYSTAL L. 67.000
- ECCO THE DOLPHIN L. 79.000
- FIFA INTERNATIONAL SOCCER L. 89.000
- GLOBAL GLADIATORS L. 79.000
- GP RIDER L. 79.000
- INCREDIBLE HULK L. 89.000
- INDY INDIANA JONES L. 69.000
- LAND OF ILLUSION L. 49.000
- LAST ACTION HERO L. 79.000
- MONSTER TRUCK WARS L. 79.000
- MORTAL KOMBAT 2 L. 79.000
- OLYMPIC GOLD L. 59.000
- PAC-ATTACK L. 79.000
- PANIC FACTORY L. 67.000
- PINBALL DREAMS L. 82.000
- POPILS L. 67.000
- PRINCE OF PERSIA L. 49.000
- PUTT & PUTTER GOLF L. 49.000
- RISE OF THE ROBOTS L. 89.000
- ROAD RASH L. 80.000
- ROBOCOP 3 L. 69.000
- SOLITAIRE POCKER L. 49.000
- SONIC CHAOS L. 49.000
- SPACE HARRIER L. 49.000
- SPEEDTRAP ROAD RUNNER L. 79.000
- STAR WARS L. 69.000
- SUPER OFF ROAD L. 49.000
- SUPER SMASH T.V. L. 67.000
- SUPERMAN L. 79.000
- T2 JEDGEMENT DAY L. 79.000
- TOM AND JERRY L. 76.000
- WIMBLEDON L. 79.000
- WWF RAW L. 79.000
- NBA JAM T.E. offertissima

*Orari d'apertura dalle 9 alle 12 dalle 14 alle 19*

***Ritorna eccezionalmente lo spazio dedicato ai gradini dell'evoluzione informatica. Nuove console stanno spuntando come funghi e risulta quindi necessario cercare di fare un po' di chiarezza.***

## M2

Nel numero scorso abbiamo accennato alla fantomatica nuova console della 3DO Company. Questo mese vogliamo approfondire l'argomento dedicando all'M2 lo spazio che si merita.
Trip Hawkins, presidente della 3DO Co., non cela il suo entusiasmo e dichiara raggiante che l'M2 porterà a un sostanziale salto qualitativo sia per quanto riguarda la velocità che la grafica. Hugh Martin, responsabile del progetto, sostiene che l'M2 possiede fenomenali capacità di gestione dei poligoni, superando con facilità le prestazioni di costose workstation e di popolari coin-op, dando la possibilità ai programmatori di creare titoli altamente realistici e tecnicamente improponibili per le macchine concorrenti. Tutto questo è reso possibile da 10 rivoluzionari processori dedicati a grafica e sonoro e da un microprocessore IBM PowerPc 602, pensato appositamente per le possibili applicazioni interattive del 3DO, in grado di gestire più di un milione di poligoni al secondo. 6 MByte (48 MBit) di memoria e un bus a 64-bit per il trasferimento dei dati sono ulteriori garanzie dell'effettiva velocità interna della macchina. Il software che girerà sull'M2 conterrà mondi interattivi ricchi e dettagliati pieni di personaggi 3D, immagini di qualità fotografica e video in standard MPEG-1 (lo stesso standard di compressione dell'immagine ottenibile su PC e CD-I grazie ad apposite e costose schede di espansione). Per quanto riguarda il software, l'M2 è stato studiato in modi da poter sfruttare tutta l'esperienza acquisita dai programmatori con il 3DO e grazie alle nuove funzioni grafiche per il 2D e il 3D lo sviluppo dei giochi risulterà ancora più agevole e veloce. La data di uscita definitiva non è ancora stata fissata, così come il prezzo, questo vuol dire che attenderemo con ansia ulteriori informazioni e vi terremo informati.

Esaminiamo adesso nel dettaglio tutte gli effetti che la nuova generazione di 3DO potrà applicare senza difficoltà ai suoi giochi grazie ai molti chip grafici disponibili.



La 3DO Company sta per presentare la sua nuova console.

**Gourad Shading e Lightning**
Innanzitutto vengono fissate le diverse sorgenti di luce e si individuano sugli oggetti le zone illuminate e le zone d'ombra. Quindi si applica sugli oggetti il Gourad Shading che crea una sfumatura dei colori a seconda della posizione. Il risultato è un ambiente realistico con curve e superfici morbide.

**Texture Mapping**
Grazie al texture Mapping si possono applicare delle immagini sulla superficie dei poligoni, migliorando così il loro aspetto esteriore. L'M2 in particolare può gestire più di 100 milioni di pixel al secondo e consente di applicare diversi tipi di texture, compresi i video.

**Filtering**
Il Filtering è il processo usato per rendere più naturale e realistica un'immagine, grazie allo smussamento degli angoli dei pixel che la compongono.

**Mip Mapping**
Con il Mip Mapping si riesce a evitare la fastidiosa perdita di qualità degli oggetti che si avvicinano o si allontanano dalla scena. Gli oggetti utilizzano texture differenti a seconda della distanza a cui si trovano, apparendo così sempre nitidi e dettagliati.

**Z-Buffer**
Lo Z-Buffer serve per gestire i rapporti tra gli oggetti che si trovano in un ambiente tridimensionale. L'asse Z è infatti l'asse corrispondente alla profondità, mentre gli assi X e Y sono rispettivamente l'asse orizzontale e l'asse verticale. Quando un oggetto copre parzialmente un altro, non c'è bisogno che quello in secondo piano venga completamente rivestito, si evitano quindi operazioni inutili e si guadagna in velocità. L'M2, proprio come i coin-op e le workstation, gestisce lo Z-Buffer via hardware (così come gli altri effetti), e questo consente di ottenere dei risultati veramente impressionanti.




*Gotha* per Saturn.

## GOTHA

**SATURN • SEGA**


**Il nemico è ben armato, non vi sarà facile sconfiggerlo.**

Gotha è un gioco di azione e strategia a sfondo fantascientifico in cui sarete il comandante di una squadriglia di aerei che dovrà combattere contro altre squadriglie in scontri che impegneranno decine di veicoli contemporaneamente. All'inizio di ogni battaglia dovrete decidere la formazione con cui scenderanno in campo i vostri mezzi, tenendo conto delle formazioni avversarie e del tipo di aerei che dovrete affrontare. Durante lo scontro avrete la possibilità di cambiare la vostra formazione e di controllare le condizioni di ogni velivolo sotto il vostro controllo. La grafica poligonale renderizzata sembra molto bella e gli aerei che piloterete ricordano un misto tra "Guerre Stellari" e il vecchio "Flash Gordon". Sfortunatamente anche se riuscirete a rimediarne una copia giapponese riuscirete difficilmente a giocarlo senza sapere il giapponese, infatti tutto l'aspetto strategico del gioco vi risulterà incomprensibile. Peccato.



*Cosmic Race* per PSX.



**I sorpassi sono un po' particolari.**

## COSMIC RACE

**PSX • NEOREX**

*Cosmic race* è uno strano gioco di corse automobilistiche e non, (potrete pilotare anche una moto, un robot, un furgone e una specie di elicottero) i cui veicoli (sospesi a mezz'aria) si muovono grazie alla forza magnetica della pista su cui viaggiano. La velocità delle vetture dipenderà dalla distanza che avranno dal suolo e andando troppo in alto rischierete di rallentare bruscamente. Nonostante ciò, una volta che avrete imparato a giocare *CR* dovrebbe essere un gioco abbastanza divertente e sicuramente originale, anche se la grafica non sembra affatto spettacolare. Cosmic race è già disponibile in giappone e vi presenteremo presto la recensione completa.


***Ray Force* per Saturn sarà uno sparatutto davvero massiccio.**

## RAY FORCE

**SATURN • TAITO**

Arriva il gioco che tranquillizzerà tutti quelli che temevano di non ritrovare nel catalogo di giochi per le nuove console, un buon vecchio sparatutto bidimensionale, ricco di armi e di azione frenetica. La grafica sarà fedelissima a quella del coin-op originale e dovrebbe avere tutte le carte in regola per farvi passare intere notti insonni. La conversione, infatti, è curata direttamente dalla Taito, che sta al Saturn come la Namco sta alla PlayStation

## GUNDAM

**PSX • BANDAI**

Gundam è uno dei personaggi preferiti dai giapponesi e da tutti gli amanti di Anime e OAV.
La Bandai gli ha già dedicato numerosi giochi tra i quali spiccano quelli basati sulla versione super deformed del nostro robottone preferito. Ora Gundam sta' per fare un salto di qualità, visto che presto dovrebbe essere disponibile il gioco per PlayStation. All'interno del vostro Mobile Suit affronterete enormi robottoni nemici che si muovono in un ambiente interamente tridimensionale. La grafica sembra riprodurre in maniera perfetta l'atmosfera originale del cartone animato, così come il cockpit di comando. In redazione stiamo già sorteggiando il fortunato che avrà la possibilità di recensire il gioco, sempre che il CD non sparisca prima...


***Gundam* per PSX. A bordo del vostro Mobile Suit affrontate le orde di robot nemici.**

# Next Generation NEWS


*Suikoden*, il primo picchiaduro bidimensionale per Saturn.

## SUIKODEN

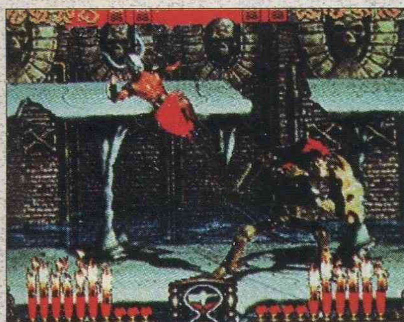



**SATURN • DATA EAST**

Si cominciava a sentire la mancanza di un bel picchiaduro bidimensionale. A colmare questa lacuna arriva la Data East con un certo Suikoden. Sarà un classico clone di Street Fighter II basato sulla storia della Cina. La grafica sarà arricchita con zoomate ed effetti vari, e il gioco utilizzerà sei pulsanti per effettuare le varie mosse. D'altra parte non è detto che i picchiaduro in 3D siano necessariamente i migliori, anzi, visti gli ultimi coin-op Capcom e SNK si potrebbe affermare il contrario. Quindi accogliamo con gioia questo prodotto e attendiamo la versione definitiva per farne la recensione completa.

## VAN BATTLE

**SATURN • SEGA**


*Van Battle*, il primo picchiaduro bidimensionale per Saturn (o no?).




In una desolata landa medievale governata da demoni, orrendi mostri si sfidano in sanguinose battaglie che vengono combattute per il semplice intrattenimento del re dell'oscurità. I combattenti sono esponenti dell'oltre tomba: orrendi mostri, come enormi ogre, scheletri, zombi gemelli e anche una bambola vivente, i cui poteri superano di gran lunga quelli dei miseri mortali. Se giocavate a *Mortal Kombat* solo per il gusto di decapitare i vostri avversari con Sub-Zero o strappargli il cuore con Kano questo gioco appagherà sicuramente i vostri istinti omicidi, infatti in *VB* il sangue è all'ordine del giorno. La grafica digitalizzata è bella e rende perfettamente l'atmosfera gotico-medievale, con delle candele, al posto della solita barra di vita, che si spengono lentamente mentre il vostro personaggio muore. Anche se *VB* non sarà certo un gioco di combattimento innovativo potrebbe comunque accostarsi, a dei veri e propri classici come *Mortal Kombat*.


Sangue e pezzi di carne schizzeranno un po' per tutto lo schermo.

## MAGIC KNIGHT RAYEARTH

**SATURN • SEGA**

Trattenetemi, un gioco del genere con una grafica del genere potrebbe rappresentare la realizzazione di tutti i miei sogni proibiti. Sembra un *Secret of Mana* elevato alla massima potenza, guardate le immagini e cominciate a immaginarle in movimento… WOW! Ok, avete ragione, forse è meglio che mi calmi. Il gioco di cui sto parlando è *Magic Knight Rayearth*, un adventure sviluppato dalla stessa Sega per la sua nuova console a 32-bit. Disponibile già da maggio in Giappone. Qualunque cosa possa succedere, lo recensiremo non appena possibile, parola di lupetto.


La grafica sfrutta appieno le possibilità del Saturn.


*Magic Knight Rayearth* per Saturn.




## KING'S FIELD II




**PSX • FROM SOFTWARE**



Questo animalone non sembra avere buone intenzioni.

Abbiamo appena recensito il primo episodio ed ecco che sta' già per uscire il seguito

Jean Forster, il nostro eroe, si trova nuovamente a dover affrontare un'intera orda di mostri tornata dal mondo delle tenebre.

La grafica sembra aver subito alcuni miglioramenti, così come sono stati ridisegnati i vari nemici che infestano il luogo.

Ad aspettarvi troverete fantasmi, serpenti e mega insettoni tutti realizzati grazie a un abbondante uso del ray-tracing.

In attesa di una conversione di *Doom* o *Doom II* potrete tranquillamente allenarvi nell'arte della disinfestazione totale, grazie a questo *King's Field II* della From Software.



Una libellula gigante sta cercando di attentare alla vostra vita.



# SPORT ITALIA SHOW™

Salone dello Sport

## La Grande Fiera dello Sport dentro un Grande Evento

**Fiera di Genova, 8-12 Giugno 1995**
dalle ore 9,30 alle 19,00

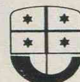
## Sport Show Italia
## Protagonista lo Sport

Con il patrocinio di:




CITTÀ DI GENOVA


PROVINCIA DI GENOVA

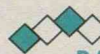

REGIONE LIGURIA

Non Puoi Mancare


Camera di Commercio di Genova


centro congressi di genova
MAGAZZINI DEL COTONE





BANCA CARIGE
Cassa di Risparmio di Genova e Imperia

# ODIS S.R.L.

COMPUTER ONE AFFILIATO

CONSOLLE · VIDEOGIOCHI · ACCESSORI · ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

## PIAZZA DI PONTE LUNGO, 31 • ROMA
## TEL. 06/7016436 • FAX 70303635

OLTRE 1.000 TITOLI • 200 MQ DI ESPOSIZIONE • ORARIO DI APERTURA 9-13/16-20

### SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

#### SUPER NINTENDO - VERS. ITALIANE

| | |
|---|---|
| ANIMANIACS | 99.000 |
| BATMAN E ROBIN | 179.900 |
| BRUTAL | 99.900 |
| CLAYFIGHTER 2 | 145.000 |
| CLAYMATES | 129.900 |
| CLIFFHANGER | 69.900 |
| DESERT FIGHTER | 89.900 |
| DOUBLE DRAGON V | 99.900 |
| EARTH WORM JIM | 69.000 |
| **FIFA INTERNATIONAL SOCCER** | **69.900** |
| **FINAL FIGHT 2** | **69.900** |
| FIRST SAMURAI | 99.900 |
| FULL THROTTLE | 129.900 |
| FUN'N GAMES | 79.900 |
| GOOFY TROOPHY | 49.900 |
| HEBEREKES | 89.000 |
| HURRICANES | 99.900 |
| **INDY CAR MANSELL** | **99.900** |
| ITCHY E SCRATCHY | 145.000 |
| JAMES POND'S | 59.900 |
| JELLY BOY SUPER | 119.900 |
| **JURASSIC PARK** | **49.900** |
| **KICK OFF** | **39.900** |
| KIDKLOWN IN C.CHASE | 99.000 |
| LEMMINGS 2 | 159.900 |
| LEMMINGS | 49.900 |
| METAL MARINES | 89.900 |
| MICHAEL JORDAN | 79.900 |
| MICROMACHINES | 139.900 |
| MIGHTY MAX | 119.900 |
| **MORTAL KOMBAT** | **49.900** |
| **NBA JAM** | **69.900** |
| **NBA JAM TOURN.EDIT** | **129.900** |
| NFL QUART..CLUB | 165.000 |
| PINBALL FANTASY | 109.900 |
| PITFALL | 139.900 |
| POWER DRIVE | 119.900 |
| POWER RANGERS | 119.900 |
| R-TYPE III | 129.900 |
| **RISE OF THE ROBOTS** | **99.900** |
| SEA-QUEST | 59.000 |
| SECRET OF MANA | 139.900 |
| **SHAQ-FU** | **99.900** |
| SMASH TENNIS | 99.900 |
| SOCCER KID | 99.900 |
| SPARKSTER | 119.900 |
| SPIDER-MAN | 129.900 |
| STAR WING | 39.000 |
| **STREET RACER** | **109.900** |
| STUNT RACE | 119.900 |
| SUNSETRIDERS | 99.900 |
| SUPER DROPZONE | 129.900 |
| SUPER MARIO WORLD | 39.900 |
| SUPER MORPH | 89.900 |
| **SUPER PANG** | **79.900** |
| **SUPER PUNCH-OUT** | **59.000** |
| SUPER TENNIS | 49.900 |
| **THE INCREDIB.HULK** | **39.000** |
| **THE LION KING** | **89.900** |
| THE PAGEMASTER | 119.900 |
| TINY TOON 2 WILD. | 135.000 |
| TROY A.FOOTBALL | 139.900 |
| TRUE LIES | 139.900 |
| VIRTUAL BART | 59.900 |
| VORTEX | 99.900 |
| WARIO'S WOODS | 119.900 |
| WARLOCK | 119.900 |
| WORLD CUP STIKER | 129.900 |
| WORLD LEAGUE BAS. | 49.900 |
| X-KALIBER 2097 | 99.000 |
| X-MEN | 159.900 |
| YOGI BEAR'S | 129.900 |

#### SUPER NES - VERSIONI U.S.A.

| | |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY 3 | 139.900 |
| AEROACROBAT 2 | 109.900 |
| ALFRED CHICKEN | 89.900 |
| ANIMANIACS | 99.000 |
| BALLZ 3D | 125.000 |
| BARKLEY JAM | 119.900 |
| BATTLECLASH | 29.900 |
| BEBE'S KIDS | 39.900 |
| BONKERS | 109.900 |
| BRANDISH | 149.900 |
| BUBSY II | 119.900 |
| CANNONDALE CUP | 139.900 |
| CHAVEZ | 89.900 |
| CHAVEZ II | 126.900 |
| CLAYMATES | 99.900 |
| DENNIS THE MENACE | 99.000 |
| DINO DINI'S SOCCER | 129.900 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 99.900 |
| DOUBLE DRAGON V | 99.900 |
| DRAKKEN | 29.900 |
| EEK THE CAT | 89.900 |
| EXTRAINNINGS | 29.900 |
| FIEVEL GOES WEST | 99.900 |
| FIGHTER'S HISTORY | 149.900 |
| FRANKENSTEIN | 139.900 |
| FULL THROTTLE | 139.900 |
| GHOUL PATROL | 99.900 |
| GP-1 PARTE 2 | 139.900 |
| GREAT CIRCUS MYST. | 59.000 |
| HAMMER LOCK WREST. | 109.900 |
| HARDBALL III | 119.900 |
| HURRICANES | 99.900 |
| INTERNATIONAL SUPERSTAR | 159.900 |
| JOE & MAC 2 | 89.900 |
| KID KLEETS | 99.000 |
| LIBERTY OR DEATH | 129.900 |
| LORD OF DARKNESS | 139.900 |
| LORD OF THE RING | 124.900 |
| MAGIC BOY | 99.000 |
| METAL MORPH | 145.000 |
| MICHAEL JORDAN | 79.900 |
| MIGHT AND MAGIC 3 | 145.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 119.900 |
| MYSTIC QUEST | 69.900 |
| NCW | 127.000 |
| NFL QUARTERBACK | 165.900 |
| NICKELODEON GUTS | 130.000 |
| NOBUNAGA'S AMB. | 99.900 |
| PACMAN 2 | 129.900 |
| PUSH-OVER | 29.900 |
| RADICAL REX | 99.000 |
| RAPJAM VOL ONE | 119.900 |
| RETURN OF THE JEDI | 119.900 |
| REX RONAN | 89.000 |
| ROCKO'S | 99.900 |
| SHAQ FU | 135.000 |
| SHIEN'S REVENGE | 135.000 |
| SIM ANT | 89.900 |
| SNOW WHITE | 109.900 |
| SPECTRE | 99.900 |
| SPEED RACER | 115.000 |
| SPIDER-MAN | 129.900 |
| SPIKE MCFANG | 99.900 |
| STAFOX | 59.900 |
| STONE PROTECTORS | 119.000 |
| STREET HOCKEY 95 | 145.000 |
| SUPER BASES 2 | 169.900 |
| SUPER BRAWL WREST. | 129.900 |
| SUPER GHOULS'N G. | 69.900 |
| SUPER GODZILLA | 99.900 |
| SUPER HQ | 49.900 |
| SUPER STREET F.II | 79.900 |
| SUPER TROLL | 135.000 |
| SUPERMARIO ALLSTARS | 139.900 |
| TECMO S.BASEBALL | 145.000 |
| THE CHAOSE ENGINE | 89.900 |
| THE CHESSMASTER | 99.900 |
| THE FLINSTONES 2 | 145.000 |
| THE IGNITION FACTORY | 119.900 |
| THE JETSONS | 110.000 |
| THE PAGEMASTER | 119.900 |
| THE ROCKETEER | 39.900 |
| THE TICK | 129.900 |
| THE UNTOUCHABLES | 99.900 |
| THE WIZARD OF OZ | 79.900 |
| TINY TOON | 49.900 |
| TOYS | 29.900 |
| TRODDLERS | 69.900 |
| ULTIMA RUNES OF VIRT 2 | 149.000 |
| ULTIMA THE BLACK | 99.000 |
| WE'RE BACK | 79.900 |
| WILD QUEST | 99.000 |
| WORLD LEAGUE SOCC. | 69.900 |
| X-KALIBER 2097 | 99.000 |
| YOGI BEAR | 129.900 |
| ZOOL | 99.900 |

#### SUPER FAMICON - VERS. JAPAN

| | |
|---|---|
| 3*1 | 109.900 |
| ACTRAISERS | 29.900 |
| ADVENTURE ISLAND | 29.900 |
| FINALSET | 79.900 |
| GREAT... | 19.900 |
| LEMMINGS | 49.900 |
| NATSUME | 99.900 |
| NOSFERATU | 119.900 |
| PRIME GOAL | 79.900 |
| PRO SOCCER | 39.900 |
| RETURN OF DOUBLE | 49.900 |
| SKY MISSION | 29.900 |
| STRIKE GUNNER | 19.900 |
| SUPER FIRE PRO WRES | 19.900 |
| SUPER KICK OFF | 49.900 |
| SUPER STADIUM | 29.900 |
| TETRIS FLASH | 119.900 |

#### ACCESSORI

| | |
|---|---|
| ADATT. PER SUPER NES GIOCHI JAPAN | 25.000 |
| CONVERTITORE PAL SUPER NES | 39.900 |
| PROLUNGA JOYSTICK SUPER NES | 25.000 |
| ALIMENTATORE PER SUPER NES | 29.900 |
| ADATTATORE FAMICON-NES-NINTENDO | 19.900 |
| ADATTATORE UNIVERS FX | 39.900 |
| ADATTATORE X-TERMIN 2 | 39.900 |
| SUPER GAME BOY PER SUPER NINT. | 119.900 |
| ADATTATORE JOY SUPER NES | 29.900 |
| ROM CARD ART OF FIGHT | 19.000 |
| ROM CARD MORTAL KOMBAT | 19.000 |
| ROM CAR FATAL FURY 1-2 | 19.000 |
| ADATTATORE RAGGI INFRAROSSI | 69.900 |
| ROM CARD RISE OF THE... | 19.900 |
| ROM CARD CLAY FIGHT 2 | 19.900 |
| JOYPAD ENFORCER 2 PER SUPER NES | 55.000 |
| JOYPAD GIG SUPER NINTENDO | 39.900 |
| JOYPAD SPEEDPAD PER SUPER NES | 39.900 |
| JOYPAD PLUS PER SUPER NES | 49.900 |
| JOYPAD CYBER PROGR. SUPER NES | 79.900 |
| JOYSTICK F-5 PER SUPER NES+MEGA DRIVE | 69.900 |
| JOYSTICK MILLENIUM PER SUPER NES | 49.900 |
| JOYPAD SN PROPAD PER SUPER NES | 39.900 |
| JOYPAD DUAL TURBO PER SUPER NES | 89.900 |
| JOYSTICK MX-311 PER SUPER NES | 59.900 |
| JOYPAD ENFORCER 1 PER SUPER NES | 39.900 |
| JOYSTICK SCORE MASTER | 69.000 |

S. NINTENDO (PAL) + S. STREET FIGHTER II L. 229.900

### GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

| | |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 49.900 |
| **ALADDIN** | **49.900** |
| ALIEN 3 | 49.900 |
| ALIEN SYNDROME | 49.900 |
| AMES BOND 007 | 69.900 |
| ARCH RIVALS | 39.900 |
| AX BATTLER | 49.900 |
| BASEBALL 95 | 85.000 |
| BASEBALL JAPAN | 19.900 |
| BATTER UP | 39.900 |
| BERENSTAIN BEARS | 79.900 |
| BLACKJACK | 49.900 |
| CHAKAN | 39.900 |
| CLIFFHANGER | 69.900 |
| COCA COLA KID | 59.900 |
| COOL SPOT | 49.900 |
| COSMIC SPACEH. | 39.900 |
| DAFFY DUCK | 79.900 |
| DEEP DUCK TROUB. | 59.900 |
| DEVILISH | 49.900 |
| DR ROBOTNIK'S | 59.900 |
| **DRACULA** | **49.900** |
| DRAGON | 79.900 |
| DROPZONE | 59.900 |
| DYNAMITE HEADDY | 69.900 |
| EAR WORKS | 69.900 |
| ECCO THE DOLPHINE | 59.900 |
| EVANDER BOXING | 59.900 |
| **F-1 FORMULA ONE** | **49.900** |
| FANTASY ZONE | 44.900 |
| FRED COUPLES | 79.900 |
| **GEORGE FOREMAN'S** | **49.900** |
| GP RIDER | 59.900 |
| GREENDOG | 39.900 |
| HOOK | 29.900 |
| HURRICANES | 79.900 |
| JAMES POND | 64.900 |
| JOE M.FOOTBALL | 39.900 |
| JURASSIC PARK | 29.900 |
| LEADERBOARD | 39.900 |
| **LEGEND OF ILLUSION** | **69.900** |
| LEMMINGS | 49.900 |
| MADDEN 95 | 75.000 |
| MAN OVERBOARD | 59.900 |
| MARBLE MADNESS | 39.900 |
| **MONSTER TRUCK** | **49.900** |
| **MORTAL KOMBAT 2** | **59.900** |
| **MORTAL KOMBAT** | **39.900** |
| MS PAC MAN | 69.900 |
| NBA ACTION | 69.900 |
| **NBA JAM** | **39.900** |
| **NBA JAM TOURN.EDIT** | **75.000** |
| NFL FOOTBALL 1995 | 87.000 |
| PAC-ATTACK | 49.900 |
| PAPERBOY 2 | 39.900 |
| PENGO | 39.900 |
| PGA TOUR GOLF II | 69.900 |
| PINBALL DREAMS | 49.900 |
| POKER F.P.GIN | 49.900 |
| POPILS | 39.900 |
| PREDATOR 2 | 59.900 |
| PRINCE OF PERSIA | 49.900 |
| REN STIMPY | 69.900 |
| RIDDICK BOWE BOXING | 69.900 |
| RISE OF THE ROBOT | 85.900 |
| RISTAR | 69.900 |
| ROAD RASH | 49.900 |
| SHIKINJO | 19.900 |
| SLIDER | 49.900 |
| SMASH TV | 49.900 |
| SONIC CHAOS | 49.900 |
| SONIC DRIFT | 59.900 |
| **SONIC TRIPLE T.** | **49.900** |
| SPIDERMAN X-MEN | 59.900 |
| STAR TREK THE N.G. | 69.900 |
| STARGATE | 79.900 |
| STREETS OF RAGE | 49.900 |
| STRIDER RETURNS | 39.900 |
| SUPER 15*1 | 99.000 |
| SUPER GOLF | 29.900 |
| SUPER KICK OFF | 49.900 |
| SUPER MONACO GP | 39.900 |
| SUPER SPACE INV. | 49.900 |
| SUPERMAN THE MAN | 49.900 |
| SURF NINJAS | 59.900 |
| THE INCREDIBLE HULK | 59.900 |
| THE JUNGLE BOOK | 49.900 |
| **THE LION KING** | **59.900** |
| THE OTTIFANTS | 59.900 |
| **WWF RAW** | **49.900** |
| WIMBLEDON | 49.900 |
| WOLFCHILD | 49.900 |
| WORLD CUP SOCCER | 59.900 |
| WRESTLE MANIA | 39.900 |
| GIOCHI USATI GAME GEAR | 29900 |

#### ACCESSORI

| | |
|---|---|
| LENTE DI INGRANDIMENTO | 29.900 |
| ALIMENT. GAME GEAR ECONOMICO | 19.900 |
| BORSA NUBY ATTACHE | 39.900 |
| BORSA CARRY GAME GEAR | 29.900 |
| BATTERIA RICARICABILE | 54.900 |
| ADATTATORE GIOC. MSY | 10.000 |

NEO GEO · 3DO · PlayStation

NEO·GEO CD L. 849.000

### MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY 2 | 99.000 |
| AEREO ACRO BAT | 99.000 |
| AEROBIZ | 139.900 |
| AGASSI | 39.900 |
| ANIMANIACS | 109.900 |
| AQUATIC GAMES | 29.900 |
| ART OF FIGHT. | 79.900 |
| AWESOME POSSUM | 79.900 |
| BALLZ 3D | 119.900 |
| BARE KNUCKLE 3 | 89.900 |
| BARNEY'S HIDE | 89.900 |
| BART'S NIGHTMARE | 89.900 |
| BASEBALL 2020 | 69.900 |
| BATTL..DOB..DRAG | 89.900 |
| BATTLE TANK | 59.900 |
| BATTLETOADS | 59.900 |
| BEAVIS AND BUTT. | 119.900 |
| BERENSTAIN BEARS | 99.900 |
| BLOODSHOT | 119.900 |
| BONKERS | 99.900 |
| BRETT HULL HOCKEY 95 | 119.900 |
| BRUTAL | 119.900 |
| BUBBLE'N'SQUEAK | 79.900 |
| **BUBSY** | **39.900** |
| **BUBSY II** | **69.900** |
| BUSY TOWN | 99.900 |
| CANNON FODDER | 119.900 |
| CHUCK ROCK 2 | 89.900 |
| CLAYFIGHTER | 129.900 |
| CLIFFHANGER | 59.900 |
| COMBAT CARS | 79.900 |
| COOL SPOT | 59.900 |
| COSMIC SPACE | 69.900 |
| COSMIC SPACEHEAD | 99.900 |
| COUNTING CAFE | 109.900 |
| CRASH DUMMIES X | 69.900 |
| CRUE BALL | 49.900 |
| CRYSTAL'S PONY | 69.000 |
| DAFFY DUCK IN HOLLY | 129.900 |
| DARK WATER | 109.900 |
| DAVIS CUP | 99.900 |
| DESERT DEMOLITION | 115.000 |
| DOOM X 32 X USA | 149.900 |
| DOUBLE DRIBBLE | 99.000 |
| **DRAGON** | **59.900** |
| DUNGEONS E DRAGONS | 19.900 |
| DYNAMITE DUKE | 29.900 |
| DYNAMITE HEADDY | 99.900 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 89.900 |
| ECCO THE TIDE... | 76.000 |
| EX-MUTANTS | 39.900 |
| **ETERNAL CHAMPION** | **49.900** |
| **FANTASTIC DIZZY** | **99.900** |
| FIFA SOCCER 95 | 99.900 |
| FUN'N GAMES | 99.900 |
| GAUNTLET 4 | 49.900 |
| GENERATION LOST | 119.000 |
| GIOCHI ECONOMICI | 19.900 |
| GOLDEN AXE | 39.900 |
| GRANDSLAM | 49.900 |
| GRINDSTORMER | 99.900 |
| GUNSTAR HEROES | 99.000 |
| HARDBALL 94 | 59.900 |
| HOVOC | 69.900 |
| HUMANS | 49.900 |
| HURRICANES | 135.000 |
| I PUFFI | 109.900 |
| INCREDIBLE CRASH | 119.900 |
| **INDY CAR N.MANSELL** | **69.900** |
| ISHIDO | 19.900 |
| JAMES BOND 007 | 69.900 |
| JOE MONTANA F.2 | 19.900 |
| **JURASSIC PARK** | **49.900** |
| KING OF THE MON.2 | 129.900 |
| LAST BATTLE | 39.900 |
| LEMMINGS 2 | 125.000 |
| MAN OVERBOARD | 89.900 |
| MARKO'S MAGIC FOOT. | 109.900 |
| MEGA TURRICAN | 69.900 |
| MICRO MACHINES | 84.000 |
| MIGHTY MAX | 119.900 |
| **MR NUTS** | **59.900** |
| MUTANT LEAGUE HOC. | 49.900 |
| **NBA ALL-STAR** | **59.900** |
| NBA JAM TOURN.EDIT | 109.000 |
| NFL QUARTER. | 149.900 |
| NOBUNAGAS AMBITION | 99.900 |
| NORMY'S BEACK. | 39.900 |
| OPERATION STARFI5H SNI | 129.900 |
| PAC-ATTACK | 105.000 |
| POWER RANGERS | 119.900 |
| PRO MOVES SOCCER | 69.900 |
| RANGER X | 79.900 |
| RBI BASEBALL 94 | 99.900 |
| RED ZONE | 99.900 |
| **RISE OF THE ROBOT** | **69.900** |
| ROAD RASH 3 | 129.900 |
| ROBOCOP VS TERMIN. | 69.900 |
| **ROCK'ROLL RACING** | **69.900** |
| ROM CARD M.KOMBAT | 19.000 |
| RYAN GIGGS | 69.900 |
| SEA QUEST | 149.900 |
| **SHAQ FU** | **139.900** |
| SLAMMASTERS | 135.000 |
| SNAKE RATTLE. | 99.900 |
| SOCKET | 89.900 |
| SOLAIL | 135.900 |
| **SONIC 2** | **49.900** |
| **SONIC 3** | **69.900** |
| SONIC KNUCKLES | 139.900 |
| SPEED WORLD | 139.900 |
| SPIDER-MAN | 139.900 |
| STAR TREK | 109.900 |
| STREET OF RAGE 2 | 49.900 |
| STRIDER 2 | 79.900 |
| SUPER HYDLYDE | 29.900 |
| SYLVESTER AND TWEE. | 109.900 |
| T2 THE ARCADE. | 49.900 |
| TECMO BROWL | 69.900 |
| **THE INCREDIBLE HULK** | **69.900** |
| THE LAWNMOWER M. | 125.000 |
| THE LION KING | 119.900 |
| THE TICK | 109.900 |
| THOMAS THE. | 69.900 |
| TOP GEAR 2 | 125.000 |
| TREASURELAND | 49.900 |
| VIEW POINT | 140.000 |
| WARLOCK | 119.900 |
| WILD QUEST | 79.900 |
| WIMBLEDON | 119.900 |
| **WINTER OLYMPICS** | **59.900** |
| WOLFCHILD | 79.900 |
| WORLD CHAMPION SOCCE.2 | 129.900 |
| **WORLD CUP USA94** | **59.900** |
| X-MEN 2 | 139.900 |
| XENON | 29.900 |
| YOGI BEAR | 109.900 |

#### ACCESSORI

| | |
|---|---|
| JOYPAD MG 6 TASTI | 24.900 |
| JOYPAD ENHANCER 2 MD | 55.000 |
| JOYPAD ENHANCER 2 USAT | 39.900 |
| JOYSTICK SPEEDKING MD | 39.900 |
| JOYPAD FIGHTER 2 MD | 39.900 |
| JOYPAD CHALLENGER MD | 25.000 |
| JOYSTICK STAR SV 433 | 49.900 |
| JOYSTICK MILLENN. MD | 49.900 |
| JOYPAD ENHANCER 1 MD | 39.900 |
| JOYPAD TIJ-308 INFR. MD | 39.900 |
| JOYPAD CYBER PROGR. MD | 45.000 |
| JOYSTICK MD FIGHTER 1 | 39.900 |

MEGA DRIVE 2 (PAL) L. 199.900

### GAME BOY

| | |
|---|---|
| 4*1 FUN PAK VOL 2 | 66.900 |
| ALFRED CHICKEN | 59.900 |
| ALIEN OLYMPICS | 69.900 |
| ALL-STAR CHALLENGE 2 | 59.900 |
| AMAZING TATER | 49.900 |
| ATOMIC PUNK | 49.900 |
| BATMAN THE ANIMATED | 49.900 |
| BATTLE BULL | 39.900 |
| BATTLETOADS DOUB.D. | 69.900 |
| BLASTER MASTER | 39.900 |
| BOOMER'S ADVENT. | 49.900 |
| BOULDER DASH | 39.900 |
| BOXING | 39.900 |
| BUBBLE BOBBLE 2 | 39.900 |
| CHAMPIONSHIP POOL | 59.900 |
| CHOPLIFTER 3 | 69.900 |
| CLIFFHANGER ITALY | 65.900 |
| CONTRA WARS | 59.900 |
| COOL WORLD | 59.900 |
| COSMOTANK | 49.900 |
| CYRAID | 49.900 |
| DAYS OF THUNDER | 49.900 |
| DENNIS | 59.900 |
| DEXTERITY | 49.900 |
| DONKEY KONG | 49.900 |
| DR FRANKEN | 49.900 |
| EXCELLENT | 49.900 |
| FIFA INTERN.SOCCER | 79.900 |
| GARFIELD | 69.900 |
| GARGOYLE'S QUEST | 29.900 |
| GEORGE FOREMAN'S | 49.900 |
| GLI SBULLONATI | 49.900 |
| GOLF CLASSIC | 32.000 |
| GREMLINS 2 | 49.900 |
| HAL WRESTLING | 55.000 |
| HAMMERIN'HARRY | 69.900 |
| HIGH STAKES GAMB. | 29.900 |
| HUNCHBACK | 49.900 |
| I PUFFI | 49.900 |
| IL RE LEONE | 89.900 |
| ISHIDO | 49.000 |
| ITCHY E SCRATCHY | 49.900 |
| JELLY BOY | 65.000 |
| JURASSY PARK 2 | 59.900 |
| LAST ACTION HERO | 49.900 |
| LAWNMOWER MAN | 39.900 |
| MARBLE MADNESS | 49.900 |
| MAX | 29.900 |
| MEGALIT | 49.900 |
| MICROMACHINES | 69.900 |
| MILON'S CASTLE | 49.900 |
| MISSILE COMMAND | 49.900 |
| MONSTER TRUCK WARS | 32.000 |
| MR CHIN'S | 29.900 |
| MR NUTZ | 69.900 |
| MUHAMMADALI AMER | 49.900 |
| MUHAMMADALI ITAL | 49.900 |
| NINJA BOY 2 | 39.900 |
| NINJA TARO | 49.900 |
| NOBUNAGA'S | 39.900 |
| OUT OF GAS | 59.900 |
| PAC-ATTACK | 65.000 |
| PAPERBOY 2 | 29.900 |
| PARASOL STARS | 49.900 |
| PARODIUS | 51.000 |
| PENGUIN WARS | 39.900 |
| PIMBALL FANTASY | 69.900 |
| POWER MISSION | 19.900 |
| POWER RACER | 59.900 |
| PREHISTORYK MAN | 69.900 |
| PRINCE VALIANT | 39.900 |
| QBILLION | 45.000 |
| RAGING FIGHTER | 39.900 |
| ROBIN HOOD | 49.900 |
| ROLAN'S CURSE 2 | 49.900 |
| SEAQUEST DSV | 32.000 |
| SERPENT | 59.900 |
| SNEAKY SNAKES | 49.900 |
| SPEEDBALL 2 | 49.900 |
| SPLIT 2 | 35.000 |
| SPORTS ILL.X KIDS | 49.900 |
| STARGATE | 59.900 |
| STOP THAT ROACH | 59.900 |
| SUMO FIGHTER | 49.900 |
| SUPER BATTLETANK | 59.900 |
| SUPER CHASE H.Q | 39.900 |
| SUPER STARS | 39.900 |
| TARZAN | 39.900 |
| TAZMANIAN DEVIL | 49.900 |
| TENNIS GAME BOY | 49.900 |
| TESSERAE | 49.900 |
| TETRIS FLASH | 49.900 |
| THE FIDGETTS | 59.900 |
| THE MAIN EVENT | 59.900 |
| THE PAGEMASTER | 69.000 |
| THE PUNISHER | 49.900 |
| TINY TOON 2 | 59.900 |
| TOTAL CARNAGE | 49.900 |
| TRUE LIES | 59.900 |
| VEEDIOTS USA | 49.900 |
| WARIOLAND | 59.900 |
| WAVE RACE | 49.900 |
| WHEEL OF FORTUNE | 44.900 |
| WILD SNAKE GBOY | 64.900 |
| WINTER OLIMPYCS | 49.900 |
| WWF RAW | 32.000 |
| ZEN INTERGALACTIC | 59.900 |

#### ACCESSORI

| | |
|---|---|
| HANDY POWER KIT | 59.900 |
| B ORSA NUBY ATTACHE | 39.900 |
| LENTE+LUCE | 19.900 |
| BATTERIA RIC.+ALIMENT. ECONOM. | 39.900 |
| BORSA PLAY E CARRY | 39.900 |
| ADATTATORE PER 4 | 39.900 |
| ADATTATORE PER MACCHINA | 19.900 |
| SCHERMO IN PLASTICA | 9.900 |
| HANDY SPORT | 55.000 |
| GUSCIO MELICONI | 19.900 |
| BATTERIA RIC.+ALIMENT. | 39.900 |
| BORSA CARRY-CASE | 29.900 |

## VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
## SPESE DI SPEDIZIONE L. 5.000 ORDINARIO, L. 10.000 URGENTE
## RIPARAZIONE, RICAMBI E ASSISTENZA IN SEDE

PREZZI IVA INCLUSA • CONTATTATECI PER INFORMAZIONI SUI GIOCHI NON PRESENTI NELL'ELENCO

# MAISON IKKOKU

***CollanaAnimeVideo***
***Granata Press***

Chi tra i lettori non ha mai visto una puntata del cartone animato "Cara dolce Kyoko"? Forse più di quanti io stesso immagini, visto che questo capolavoro d'animazione è stato trasmesso solo su emittenti regionali e mai sulle reti maggiori (dove, invece, ormai da anni imperversano solo vaccate tremende e repliche di serie vecchissime). Per chi non l'avesse mai vista (e per coloro che l'avessero fatto solo di sfuggita) farò, quindi, un breve riassunto della situazione: Maison Ikkoku è, a mio giudizio, la più bella serie d'animazione in assoluto, a parimerito con "Il mistero della pietra azzurra", "Lady Oscar" e "Macross". Perché? È molto semplice, perché non è solo bella, ma GENIALE. Mi spiego meglio: in Maison Ikkoku, essenzialmente, si raccontano le vicende di un giovane e squattrinato universitario, Yusaku Godai, alle prese con tutti i problemi che la sua situazione può comportare: penuria di soldi, mancanza di voglia di studiare, ecc... A



tutto ciò si aggiungono tre vicini di casa tanto assurdi, nella loro paranoica normalità, da rendere la vita di una persona normale assolutamente impossibile, e una bellissima e giovane vedova, Kyoko Otonashi, l'amministratrice della piccola pensione dove Godai risiede di cui l'universitario è perdutamente innamorato. Tutto qui. Niente poteri magici, niente robot, niente che non sia quotidianità o sentimento. Potrebbe sembrare banale, lo so, ma è proprio qui che entra in gioco la genialità dell'autrice (che poi è Rumiko Takahashi, la stessa di Lamù e Ranma). Innanzituto c'è la caratterizzazione psicologica dei personaggi, che è tanto profonda da far invidia al più consumato dei romanzieri e che conferisce agli stessi uno spessore tale da renderli praticamente "vivi". Poi l'originalità delle situazioni, con un triangolo amoroso in cui uno dei vertici è soltanto un ricordo (leggasi il defunto marito di Kyoko), il realismo con cui sono tratteggiati i problemi del giovane Yusaku, il dinamismo di tutti i personaggi, che crescono, maturano, invecchiano durante tutta la serie e, infine, il tipico umorismo situazionale della Takahashi. Tecnicamente parlando, pur con i suoi annetti, Maison Ikkoku si difende bene: buona l'animazione, molto belli i disegni (creati dal 47° episodio in poi dalla grandissima Akemi Takada), impareggiabili le musiche. Il doppiaggio, invece, è la nota dolente del tutto: si tratta di quello della serie televisiva, svolto in economia, con un numero di doppiatori che, seppur talentosi, non rende certo giustizia a un opera simile. In definitiva tenete buono questo mio ultimo giudizio: Maison Ikkoku è indescrivibilmente bello e, se ne avete la possibilità (economica) non potete perdervelo, lo dico per voi.










# MAISON IKKOKU LAST MOVIE

***Collana M Video***
***Granata Press***

Quando si dice la ciliegina sulla torta... Ecco a voi il dolcissimo film per le sale dedicato a Kyoko e Godai e alla loro storia d'amore. Tutto è semplicemente perfetto, da qualsiasi punto di vista: quello tecnico, quello narrativo, il doppiaggio. Questo lungometraggio, però, non è un riassunto della serie, ma bensì una storia inedita e complementare che si colloca prima dell'epilogo delle vicende narrate nelle puntate televisive. È un po' una specie di regalo che la Kitty Film ha voluto fare a tutti i fans giapponesi di Maison Ikkoku (e sono tanti), dando spazio ai sentimenti dei protagonisti e affiancandoli con la perizia tecnica di cui solo le produzioni cinematografiche possono beneficiare. Quindi, chi ha visto e apprezzato la serie, impazzirà per questo stupendo film ma, per gli altri... beh, il mio consiglio e di guardarsi prima la puntate per la TV e solo successivamente questo lungometraggio, che altrimenti non potrebbe essere apprezzato come merita.

• *Yah*







# Alla Scoperta dell'AMERICA





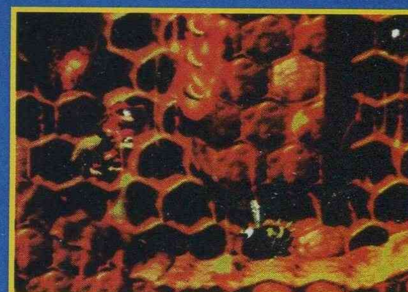




*Killer Instinct* per SNES. Jago e Fulgore da agosto si sfideranno anche su 16-bit.

**Conferme e notizie a sorpresa dall'E3, la fiera che ha rimpiazzato il CES estivo. Niente Ultra 64 ma, in compenso, Sega e Sony cominciano a muoversi per conquistare la patria dell'Aquila calva.**

In questi tempi di convergenze tra Hollywood e Silicon Valley non si poteva scegliere, probabilmente, città migliore di Los Angeles per tenere l'Electronic Entertainment Expo ($E^3$), la nuova fiera esclusivamente dedicata a videogiochi e divertimento interattivo che ha sostituito il Consumer Electronic Show estivo che si teneva tradizionalmente a Chicago. Giovedi 11 maggio non si è aperto solo l'$E^3$, ma anche la battaglia tra le case di hardware per la conquista del mercato delle console della nuova generazione. Il primo attacco l'ha portato la Sega che, con un colpo a sorpresa, ha messo in vendita negli USA il Saturn proprio il giorno di apertura della fiera (a $399 dollari - circa 650 mila lire - con incluso *Virtua Fighter*), anticipando il lancio di quasi quattro mesi (la data prevista era il 2 settembre). 1-0 per la Sega che ha spiazzato un po' tutti. Difficile dire, al momento, se questa mossa è una gran furbata della Sega, che anticipa così quello che considera il suo più temibile concorrente garantendosi quattro mesi di vendite indisturbate (si fa per dire visto che in commercio ci sono il Jaguar e il 3DO, che però non sembrano in grado di impensierire il colosso giapponese) oppure una dimostrazione di debolezza e di paura nei confronti della Sony. Comunque sia, la risposta della Sony non si è fatta attendere. La casa giapponese ha contrattaccato annunciando che la PlayStation sara messa in commercio il 9 settembre a $299 (circa 480 mila lire). 1-1 per la Sony e palla al centro. Ma la cosa più sorprendente del lancio americano della PlayStation non è stato il prezzo, bensì la quantità - e la qualità - dei giochi. A poco piu di un mese dalla presentazione europea all'ECTS di Londra - dove erano in mostra soltanto quattro o cinque titoli - lo stand della Sony straboccava di giochi d'ogni tipo. Secondo Olaf Olafson, presidente della Sony Electronic Publishing, al momento del lancio saranno disponibili 20 titoli, che diventeranno 50/60 per Natale. Per quanto riguarda il Saturn, invece, al momento sono disponibili solo quattro titoli che diventeranno 10 entro le prossime settimane, mentre per Natale il conto dovrebbe salire a 70/80 titoli. Sega prevede inoltre di vendere circa 600 mila macchine entro il 1995 negli USA, mentre in



*Donkey Kong Conutry 2: Diddy's Kong Quest* per SNES.




È lui o non è lui? Certo che è lui! *Street Fighter II* per SGB.

Giappone - ha annunciato il presidente Tom Kalinske - la vendite hanno ormai raggiunto la cifra del milione di macchine. Lo stesso dicasi per la PlayStation. La Sony però non ha voluto fare previsioni di vendita per quanto riguarda il mercato americano. E la Nintendo? L'attesa presentazione dell'Ultra64 è, come riportiamo nel box in queste pagine, stata rimandata a novembre in Giappone, quindi la casa di Kyoto ha riproposto ancora una volta il Virtual Boy, annunciandone data di lancio (4 agosto negli USA) e prezzo ($179.95). In effetti e sembrato poca cosa se confrontato con le nuove superconsole Sega e Sony e nonostante non sia prudente dubitare della potenza di marketing della Nintendo, riteniamo che la previsione di vendere 1,5 milioni di unita e 2,5 milioni di cartucce entro il 1995 sia *mooolto* ottimistica. In realta, gli assi nella manica della Nintendo saranno i due nuovi titoli per SNES - *Killer Instinct* e *Donkey Kong Country 2: Diddy's Quest* - realizzati con la tecnologia ACM (Advanced Computer Modeling), la stessa utilizzata per *DKC*. Mentre Sega e Sony avranno il loro bel da fare nel lanciare i loro nuovi sistemi, Nintendo potrà tranquillamente passare alla cassa a ritirare il ricavo della vendita dei due titoli destinati a ripetere il successo di *DKC* (che ha venduto oltre sette milioni di cartucce in tutto il globo), sfruttando l'enorme parco di Super Nintendo installati nel mondo. Dopodiché, però, sarà vita dura per la Nintendo: con il NES a 8-bit dominava l'80/90% del mercato americano, dominio che e sceso al 50% nel passaggio ai 16-bit e che scenderà ulteriormente con le macchine di nuova generazione. Secondo gran parte degli osservatori il discorso sulle nuove console dovrebbe finire qui, limitato alle tre case giapponesi. Nessuno dà molto credito alle altre tre - Jaguar, 3DO e CD-I. Riteniamo che abbiano ragione nel caso di Jaguar e CD-I, mentre pensiamo che il 3DO abbia ancora qualche asso nella manica. Se si esclude la presentazione del casco di realtà virtuale per Jaguar, la console Atari e la macchina Philips si segnalavano più che altro per l'assenza di un vero e proprio supporto da parte delle case di software: i giochi presentati a Los Angeles erano pochi e niente affatto eccezionali. Diverso è il discorso per quanto riguarda il 3DO: la nuova generazione di 3DO basata sul processore Power PC 602. La qualità grafica e sonora sono strabilianti: non abbiamo ancora potuto vedere il tanto chiaccherato Ultra 64 ma dubitiamo che possa essere meglio dell'M2. Siamo a livello di workstation da centinaia di milioni di lire. Il punto, come al solito, è che la tecnologia da sola non basta: il 3DO ha bisogno di vendere macchine per convincere le case di software a produrre titoli di punta per il suo sistema. Forse con questa tecnologia potra riuscirci (fra l'altro girano voci - non confermate - che la Sega sia interessata alla tecnologia dell'M2), a patto che riesca a definire un prezzo competitivo con quello dei suoi agguerritissimi concorrenti. Staremo a vedere. Restate sintonizzati.

• Rical



***NBA Action* per Saturn.**

## ULTRA 64

**La Nintendo ha dichiarato che l'Ultra 64, la macchina che tutti stanno aspettando e che avrebbe dovuto essere disponibile già dal Natale '95, non sarà posta in vendita prima dell'Aprile '96. Il nuovo cambio di data è dovuto principalmente al dilungarsi dello sviluppo del chipset da parte della Silicon Graphics, completato dopo 19 mesi di duro lavoro, e alla decisione della Nintendo di dare più tempo ai programmatori per la realizzazione del software. Il 64-bit della "grande N" avrebbe dovuto essere presentato in anteprima all'Electronic Entertainment Expò (E3) di Los Angeles, ma in seguito ai succitati problemi anche la presentazione ufficiale è stata rimandata. Dovremo aspettare fino al 24 novembre 1995, in occasione del Video Game Exhibition che si tiene ogni anno a Makuhari in Giappone, o addirittura fino al CES di Las Vegas del 5 gennaio 1996. Tuttavia ci sono anche delle buone notizie, Howard Lincoln ha dichiarato che tutto procede come previsto, la macchina sarà in grado di mantenere tutte le promesse fatte, comprese quelle riguardanti il prezzo, che sarà fissato sotto i $250 (circa 400.000 lire). Per il momento, quindi, dobbiamo accontentarci della sola foto dello "chassis" (vorrei farvi notare le dimensioni della cartuccia e le quattro prese per i joypad), in fondo, anche l'occhio vuole la sua parte.**






# Dadi, joypad & Co.

## l'immaginazione al potere!

**Videogiochi, Gdr, boardgame. Dato l'alto grado di parentela che li avvicina, è inevitabile che essi esercitino vicendevolmente qualche specie d'influenza se non nella sostanza, almeno nell'ispirazione. Abbiamo perciò deciso di riservare un piccolo spazio ai generi "alternativi", nella speranza di non perderne le radici... Buona lettura!**

Nota: Un asterisco tra parentesi subito dopo un termine tecnico (*) indica il riferimento a una voce omonima nel dizionario dedicato.

### QUATTRO CHIACCHIERE, TANTO PER ROMPERE IL GHIACCIO...

Nel caso non ve ne foste accorti, Game Power è una rivista di videogiochi, una delle tante... Questo, a ben vedere, è abbastanza insolito se si pensa che, in genere, ci vuole un po' di tempo prima che la stampa "ufficiale" (per distinguerla dalle cosiddette "fanzine") si accorga della nascita di un nuovo hobby, pubblicando riviste specializzate sull'argomento: questo perché, di solito, gli appassionati sono troppo occupati a esplorare il loro nuovo campo d'interesse e, in questo modo, al di fuori di quella particolare cerchia nessuno ne sa molto (una conferma attualissima di questa tendenza la si può ricercare nell'interesse via via crescente che l'opinione pubblica riserva al fenomeno Internet, così come, a suo tempo, lo riservò alla Realtà Virtuale). Tuttavia, è inevitabile che, in una società come la nostra in cui il

## UN PARENTE STRETTO MA NON TROPPO...



I tre episodi della saga di *Zork*

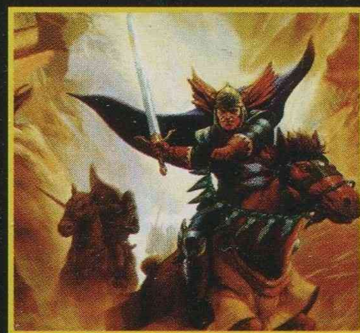


*Zelda 3: a Link to the Past* per SNES


*Dracula Unleashed* per Mega CD

Paradossalmente, i cosiddetti "Giochi di ruolo per computer" (ma il termine è quantomeno improprio, ed è considerato un vero e proprio abuso linguistico da parte dei "puristi" del vero GdR) hanno avuto uno sviluppo del tutto autonomo e parallelo, essendo "nati" storicamente nello stesso periodo in cui ebbe origine il primo GdR tradizionale ("D&D", 1974). All'origine degli RPG "elettronici" ci sono infatti i "giochi d'avventura", ideati da due ricercatori universitari, Will Crowther e Dan Woods, autori del primo adventure della storia dei computer: "*Colossal Caves*", scritto nei primi anni '70 in linguaggio Fortran, utilizzando un mainframe, ossia uno di quei mastodontici computeroni impiegati nelle mega-aziende. Il gioco ebbe un enorme successo, al punto da diffondersi rapidamente in tutte le università americane, tra cui il prestigiosissimo MIT (Massachusetts Institute of Technology, NdR). In Italia, da quanto ne sappiamo, fu installato sull'Univac 1100 dell'Università di Roma "La Sapienza". "*Colossal Caves*" proponeva la ricerca di un certo numero di tesori attraverso un testo scritto, assolutamente privo di immagini, a cui il giocatore rispondeva a sua volta digitando delle frasi molto semplici sulla tastiera. A questo seguì *Zork* (Infocom, 1979, per Commodore 64, Atari ed Apple), un gioco molto più sofisticato, realizzato con un Dec System 10 dai programmatori dello stesso MIT Mark Blank e Michael Berlyn, che consentiva ai giocatori di usare frasi complesse invece dei soliti comandi a due parole. Ma anche questo era caratterizzato dalla laconica mancanza di immagini. Ad esso fecero poi seguito numerosissimi titoli, sostanzialmente legati a quel genere di interfaccia utente. Un salto di qualità si è avuto in questi ultimi anni con l'introduzione e il potenziamento delle capacità grafiche, e il conseguente, graduale ma definitivo abbandono della vecchia interfaccia basata sull'uso della tastiera, e l'impiego assai più semplice ed efficace di un comodo sistema a icone, facilmente gestibile con un joypad o un mouse. È da qui che prendono avvio i "giochi di ruolo per computer e console". Tra i più noti *Zelda* e *Ultima*, che è stato il primo a inaugurare la nuova tendenza. I più recenti traggono ispirazione direttamente dal GdR classico (ad esempio la serie *Advanced Dungeons & Dragons*, della Strategic Simulation Inc., vedi *Eye of the Beholder* per Mega CD e 3DO) oppure dal cinema (Lucasfilm Games, Cinemaware). L'esplorazione si accompagna alla creazione di veri e propri personaggi, il che permette di giocare in gruppo, anche se il meccanismo rimane sempre in "solitario". Gli sviluppi più recenti si affidano alla tecnologia del CD-ROM, che offre la possibilità di gestire una mole considerevole di dati, consentendo di creare veri e propri film interattivi (*Dracula Unleashed*, della Viacom New Media, 1993, per Mega CD, ad esempio), anche se l'innovazione sembra limitarsi alla grafica e all'animazione di stile hollywoodiano.

## FIGLIO DELLA PSICANALISI...



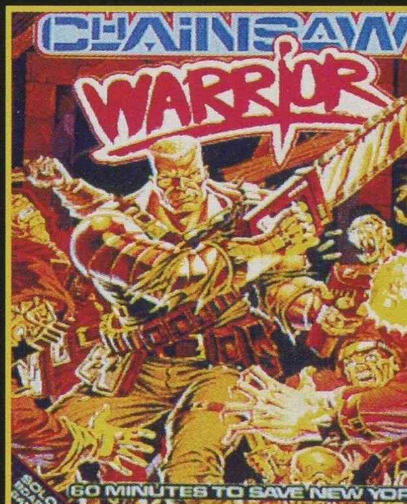
Il termine role-playing é stato coniato da Jacob Levi Moreno, uno dei fondatori della psicologia moderna, all'inizio degli anni '50. Moreno, dopo una serie di studi preliminari condotti a Vienna a partire dal 1921, emigrò negli Stati Uniti, indirizzando le sue sperimentazioni verso un uso terapeutico del teatro, mettendo a punto una tecnica di esplorazione e analisi che chiamò "psicodramma". Nello psicodramma classico, un direttore - che è un terapeuta - con l'aiuto di alcuni assistenti, invita un paziente a rappresentare scenicamente o verbalmente una situazione per lui conflittuale, mettendosi a confronto con un antagonista. L'effetto liberatorio è alquanto complesso da controllare psicologicamente. A partire dal 1953, dal Belgio e dall'Olanda, questa tecnica si diffuse rapidamente in tutto il mondo. Oggi sono utilizzate soprattutto nei corsi di formazione per "negoziatori", ossia per quelle figure professionali fondate sul contatto interpersonale, dalla conduzione di interviste, ai colloqui di vendita, alla formazione di ruoli manageriali, ecc. Purtroppo Moreno non ebbe il piacere di conoscere il role-playing game, perché morì il 14 maggio del 1974, tre mesi dopo la pubblicazione della prima edizione di Dungeons & Dragons, il capostipite dei GdR. Probabilmente ne sarebbe stato felicissimo: il "teatro della spontaneità" da quel momento in poi era diventato accessibile a tutti. Ma, se la paternità "naturale" del GdR è da attribuire, come si è detto, a Moreno, la sua paternità "ufficiale" appartiene invece a Dave Anderson e Gary Gygax, due assicuratori di Chicago che fondarono, nel '65, la LGTSA (Lake Geneva Tactical Studies Association) o, com'è conosciuta tuttora, la TSR (Tactical Studies Rules) e che pubblicò, nel gennaio del '74, la prima versione "artigianale" di "Dungeons & Dragons". Quella prima edizione, oggi conosciuta come "Original Collector Edition", fu tirata in 1000 copie e non ebbe un immediato successo. Ci vollero undici mesi per smaltire tutte le rimanenze. Nel dicembre '75, una seconda edizione di 2000 copie venne esaurita in cinque mesi, e nei successivi cinque mesi venne esaurita anche una terza edizione di 3000 copie. Il gioco ebbe poi diverse revisioni nel corso dei successivi due anni e finalmente nel 1977 venne pubblicata l'edizione praticamente nota a tutti noi: il "D&D Basic Set" (anche se l'edizione definitiva è del 1983, quella dalla quale sono state poi tratte tutte le traduzioni, compresa quella italiana a cura di Giovanni Ingellis: Ed. Giochi, 1985). Ma naturalmente, questo era solo l'inizio: ben presto, infatti, lo stesso Gygax diede vita a un nuovo progetto: "Advanced Dungeons & Dragons"( 1978), un GdR più completo e strutturato del precedente, in pratica un gioco differente e non una semplice estensione di D&D. Da allora ad oggi, si contano circa 300 GdR pubblicati, con diversi milioni di appassionati distribuiti in tutto il mondo. Per la maggior parte sono titoli di lingua inglese, ma è significativa anche la produzione francese, e non del tutto da sottovalutare quella italiana, tra cui spiccano, per originalità, "I Signori del Caos" di Giovanni Maselli (Ed. Black-Out) e "Kata Kumbas" di Agostino Carocci e Massimo Senz'acqua (E. Elle)!




dominio dell'immagine è assoluto, ci sia un gran numero di persone che dedica parte del proprio tempo a occuparsi di cose e di eventi che esistono soltanto su un piccolo schermo, e non hanno alcuna valenza al di fuori di questo. Del resto, i videogiochi esistono ormai da vent'anni e contano decine di milioni di appassionati, distribuiti in tutto il mondo. A quest'ultimi, metaforici ricercatori di rivoluzioni improbabili, e comunque ancora assai lontane, in una realtà virtuale, ricreata da un computer o da una console, è sostanzialmente dedicato ed indirizzato questo servizio, perché essi non dimentichino mai la tradizione storica in cui i videogiochi affondano inevitabilmente le proprie radici, e non commettano il grossolano errore di sottovalutare, o di accantonare con sufficienza, le forme più tradizionali di gioco, intese come espressioni di svago e ricreazione, lasciandosi trascinare da un entusiasmo che, pur giustificato, si fa via via più frenetico e irrazionale. Perché molti di coloro che profetizzano uno sventurato futuro per i libri e per la lettura non prestano alcuna attenzione a ciò che accade nel presente. La scarsa considerazione che essi hanno per il gioco li ha tratti in inganno...

## IL PASSATO...

Ora, se il gioco, nella sua accezione più tradizionale, è un concetto vecchio di quasi cinquemila anni, l'aggettivo che meglio lo definisce, paradossalmente, è nato nell'ultimo decennio, proprio nell'ambito che ci è più congeniale: "interattivo"! Definire il gioco come una forma di svago interattivo vuol dire differenziarlo in maniera netta da tutte le altre forme di ricreazione, o di intrattenimento, in cui chi se ne giova ha un ruolo del tutto passivo, ossia di puro spettatore. Rientrano in quest'ultima categoria dunque, la letteratura tradizionale, il teatro, il cinema, la musica e ogni altra forma di spettacolo o di esibizione. Nel gioco invece, l'utente (cioè il giocatore) è protagonista del proprio svago, e determina, o contribuisce a determinare l'esito dell'evento cui è




Chainsaw Warrior, un solitario dell'85



*The Secret of Mana* per SNES

## DIZIONARIO

**ARBITRARIETÀ**
La mancanza di arbitrarietà è uno degli elementi che distinguono il GdR da tutti gli altri giochi di società e dai videogiochi. In pratica, è il tentativo di avvicinare il più possibile il gioco alla realtà, eliminando tutte le limitazioni che i giochi tradizionali, di solito, impongono. Prendiamo ad esempio un concetto molto usato nei giochi d'avventura, sia boardgame che videogiochi, quello di mettere delle cose dentro altre cose: nella maggior parte dei casi solo alcuni oggetti possono stare dentro ad altri; ma idealmente se c'è un contenitore qualsiasi, questi può contenere qualunque cosa fino ai limiti della sua capacità. Se c'è una boccia di vetro per i pesci non vuol dire che ci si possa mettere dentro soltanto pesci. Perché non metterci un pezzo di carta? Se la boccia è bagnata, la carta forse diventerà illeggibile, ma nei GdR si cerca sempre di far fare al giocatore quello che vuole e poi, eventualmente, farne pagare le conseguenze. E le conseguenze, alle volte, possono essere molto spiacevoli.

**DADI**
Nel gioco i dadi rappresentano il destino, l'imprevedibile, il margine di incertezza che è sempre presente in tutte le azioni umane. Con i dadi i giocatori risolvono tutte le situazioni previste dal sistema di simulazione, essi dunque fanno parte delle regole, sono uno dei modi con cui i giocatori possono intervenire attivamente nella realtà simulata. I dadi rappresentano il caso, ma non l'alea assoluta di un gioco di fortuna. Le caratteristiche del personaggio "interpretato" dal giocatore infatti sono espresse in quantità numeriche che riducono l'effetto del caso in tutte quelle situazioni in cui il personaggio ha il potere di imporsi per capacità, abilità e competenza. Quando il margine di incertezza è molto ampio l'azione compiuta dal giocatore nel ruolo di personaggio si avvicina sempre più all'azzardo. Un giocatore che passa la maggior parte del suo tempo in situazioni dominate dall'azzardo va, prima o poi, inevitabilmente incontro alla propria disfatta.

**ESPANSIONE**
Il GdR è una macchina mentale per costruire, raccontare e vivere in prima persona delle avventure in una realtà simulata. Come la maggior

# MI CONSENTA D'ISPIRARMI...

Com'è facile immaginare, il mondo dei videogiochi ha attinto a piene mani da quello dei giochi di società in generale, e da quello dei GdR in particolare. In questo, forse, gli esempi più significativi riguardano i giochi per computer (vedi box), più che quelli per console! In ambo i casi, tuttavia, si può tranquillamente affermare che i videogiochi siano in debito nei confronti dei boardgame e dei GdR più di quanto quest'ultimi lo siano riguardo ai videogame (vedi anche box relativo). La lista che segue, presentata senza alcuna pretesa di completezza ma a valore puramente indicativo, si propone di menzionare gli esempi più significativi di questa tendenza. In essa, troverete a sinistra i titoli "originali" con, tra parentesi, i dati relativi più importanti, mentre a destra troverete indicate le rispettive conversioni su "piccolo schermo", con tutti i dati attualmente disponibili...

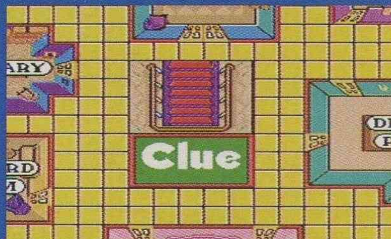
| TITOLI ORIGINALI | CONVERSIONI |
|---|---|
| AD&D<br>(Gary Gygax, TSR, 1978, USA. Gioco di ruolo di ambientazione fantasy, per 3-8 giocatori) | AD&D<br>(Mattel, 1982, USA avventura dinamica, per 1-2 giocatori Per Intellevision Mattel) |
| | AD&2: TREASURES OF TARMIN<br>(Mattel, 1983, USA Avventura dinamica, per 1-2 giocatori Per Intellevision Mattel) |
| | AD&3: TOWER OF MYSTERY<br>(Mattel, 1984, USA Avventura dinamica, per 1-2 giocatori Per Intellevision Mattel) |
| | AD&D: EYE OF THE BEHOLDER<br>(SSI, 1994, USA. GdR per 1 giocatore Per Mega CD) |
| MONOPOLY<br>(Ed. Originale della KENNER PARKER TOYS Inc. Di Beverly, MA (USA), 1936 Ed. Italiana a cura dell'Editrice Giochi Spa Gioco di società per 2-6 giocatori ispirato al mondo dell'alta finanza) | MONOPOLY<br>(Parker Brothers, 1991, USA. Boardgame per 1-4 giocatori Per SNES e Game Boy) |
| CLUE<br>(Waddington House of Games Ltd. 1981, England Ed. Italiana a cura dell'Editrice Giochi Spa Boardgame per 1-6 giocatori.) | CLUE<br>(Parker Brothers, 1992, USA. Gioco di società per 2-6 giocatori di ispirazione poliziesca Per SNES) |
| TRIVIAL PURSUIT<br>(Parker Brothers. 1989, USA Boardgame per 1-6 giocatori.) | TRIVIAL PURSUIT<br>(Parker Brothers, 1995, USA. Gioco di società per 2-6 giocatori a quiz Per Mega CD) |
| SHADOWRUN<br>(di B. Charette, P. Hume, T. Dowd, FASA Corporation, 1989, USA. Gioco di ruolo per 3-8 giocatori di ambientazione cyberpunk) | SHADOWRUN<br>(Data East, 1993, USA. GdR per 1 giocatore. Per SNES) |
| RISIKO!<br>(di A. Lamorisse. 1977, Francia. Gioco da tavolo per 3-6 giocatori che simula un conflitto bellico su scala mondiale) | RISK!<br>(Parker Brothers, 1995, USA Boardgame per 1-6 giocatori. per Mega Drive) |



*Eye of Beholder* per Mega CD



*Monopoly* per Game Boy



*Clue* per SNES



*Monopoly* per SNES

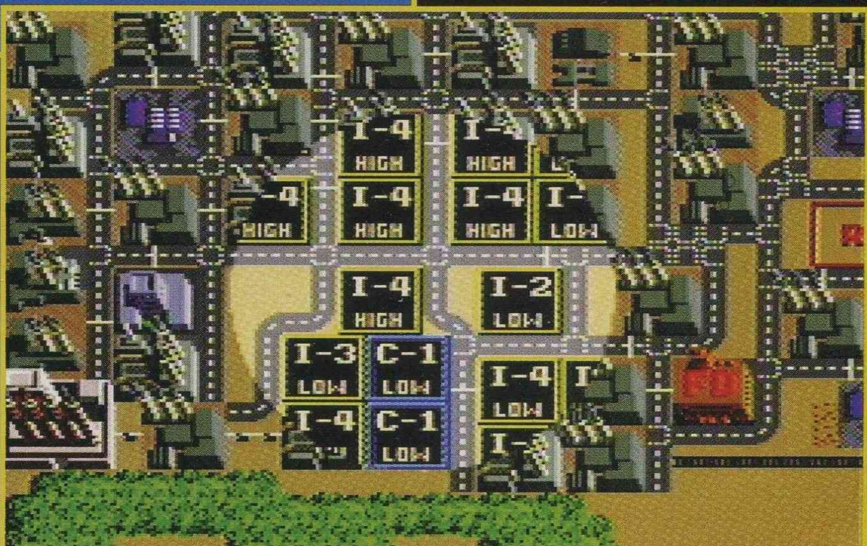

*Shadowrun* per SNES

invitato a partecipare. È evidente che la prima forma, forse più antica e rudimentale, di svago interattivo è ciò che oggi chiamiamo sport, un gioco in cui vengono confrontate, soprattutto, le qualità fisiche dei contendenti, ma che richiede sempre la disponibilità, oggi più che mai carente, di un ampio e adeguato spazio in cui potersi muovere liberamente e con agilità. È forse per questa ragione oppure, molto più semplicemente, per il desiderio di confrontare unicamente le proprie doti psichiche, che ha avuto origine il gioco da tavolo o di società (vedi box: "Storia di un idea"). Se dalla sua il gioco da tavolo tradizionale offre la possibilità a più giocatori di cimentarsi contemporaneamente, con un regolamento generalmente chiaro a tutti, e senza escludere l'inserimento di una certa casualità mediante l'impiego di dadi (caratteristiche queste che pur alterandone, nel corso dei secoli, in maniera profonda la struttura hanno permesso al "boardgame" di sopravvivere sino ad oggi), questo genere ha però, come punti deboli, la scarsa adattabilità a un metodo di gioco in solitario (nonostante una serie di tentativi compiuti in quel senso da alcune case di grande prestigio, prima tra tutte la Games Workshop, con il suo "Chainsaw Warrior", 1985), e un'eccessiva rigidità delle regole (*) stesse. È per rispondere a quest'esigenza, specie nei giocatori più fantasiosi, che nasce, nel '74 il vero e proprio Gioco di Ruolo (*, vedi box: "Figlio della psicanalisi..."), e per questa stessa peculiarità il GdR ha oggi quel successo che noi tutti conosciamo: la mancanza di arbitrarietà (*)!. Se


*Landstalker* per Mega Drive



*Super Street Fighter 2* per SNES



quindi questa pecca trova soluzione nel GdR, il videogame sembra invece creato apposta per rispondere all'esigenza di un gioco che si presti bene ad essere giocato in solitario, in qualunque momento, e senza la lunga e monotona preparazione preliminare che richiede di solito il boardgame. Detto così, potrebbe meravigliare il fatto che esistano ancora giochi da tavolo in circolazione, ma di fatto non è così, perché il videogioco, di contro, è forse il genere ludico meno socializzante in assoluto (difetto non trascurabile, se si pensa al gioco come canale alternativo di interazione con gli altri), mentre il GdR richiede la presenza, e la disponibilità irrinunciabile di una figura caratteristica, quella del Master (*), nonché di un grado di organizzazione decisamente superiore. Insomma, per farla breve, dei tre generi che abbiamo individuato (boardgame, videogame e GdR), non esiste una forma che, al momento, predomina in maniera netta sugli altri due, perché ogni genere presenta un punto forte ed uno debole...

## IL PRESENTE...

Al momento dunque, sembra che non ci sia una netta prevalenza di un genere rispetto agli altri due, anche se pare abbiano un leggero vantaggio i videogiochi, che sembrano disporre di un maggior bacino d'utenza (questa supremazia appare molto più marcata in Italia, dove i giochi di società in genere, e i GdR in particolare fanno ancora fatica ad attecchire a causa del livello culturale medio, tra i più bassi d'Europa). Tuttavia, com'è facile immaginare, la situazione è ben lungi dal considerarsi stabile, e ogni giorno una guerra cruenta ma silenziosa, si combatte per cercare di strappare un lembo di pubblico ai generi avversari. Ultimamente, ad esempio, i boardgame hanno realizzato una vittoria molto importante con l'introduzione dei cosiddetti "trading-card games" (vedi box: "Storia di un idea"), la cui febbre sembra diffondersi nel globo come una vera e propria epidemia. Sotto questa particolare ottica, non stupisce minimamente il fatto che i videogiochi traggano motivi di spunto dai giochi da tavolo e dai GdR (vedi box: "Mi consenta d'ispirarmi"), né che quest'ultimi restituiscano il favore (vedi box: "Ciò che è fatto è reso"), al punto che celebri case produttrici di giochi da tavolo, come la Avalon Hill, la SSI, la Parker Brothers e la Milton Bradley, abbiano fondato dei dipartimenti specia-







## STORIA DI UN'IDEA...

Il boardgame, inteso come gioco da tavolo in cui due o più contendenti cercano di confrontare le rispettive abilità strategiche, con la mediazione del caso (simulata dalla presenza di un lancio di dadi o da qualcosa di affine) è un concetto vecchio di quasi cinquemila anni. La maggior parte degli storici è infatti concorde nell'affermare che l'antenato comune dei giochi da tavolo, ma più in particolare di quelli in cui si cerca di simulare un conflitto bellico (come gli scacchi, la dama e il go), sia il Chaturanga, un gioco nato in India probabilmente prima del 2500 a. C. Altri però, fanno correttamente notare che c'è una notevole differenza tra giochi in cui è possibile muovere i propri pezzi su qualcosa che assomigli a una scacchiera, e giochi in cui il movimento è forzatamente monodirezionale (come il Gioco dell'Oca, il Monopoli o il Ludo). Più propriamente, si ritiene che questi giochi (definiti "giochi di percorso") abbiano un antenato diverso, il Pacisi, sempre di origini indiane, ma decisamente più recenti (300 a. C. circa). "Comunque sia - spiega Spartaco Albertarelli, responsabile del dipartimento Immagine e Comunicazione dell'Editrice Giochi Spa - il gioco da tavolo, inteso come 'gioco in scatola' (con un intero kit di 'gadget' contenuto nella confezione), è un fenomeno che non ha più di 60 anni, e che nasce con il suo rappresentante più illustre: il Monopoli". Il Monopoli appare per la prima volta negli Stati Uniti (il titolo originale è Monopoly), nel 1932. Nel '34 la Parker Toys decise di registrarne marchio e regolamento, iniziando una distribuzione che, da allora, non si è mai arrestata. L'edizione italiana è del '36, e porta la firma, oltre che di Emilio Ceretti (fondatore dell'EG), di Walter Toscanini (figlio di Arturo, il celeberrimo direttore d'orchestra). Tra gli altri titoli, che hanno contribuito alla fortuna di questo genere, vanno certamente ricordati il Risiko!, nato in Francia circa 30 anni fa, inventato dal regista francese Albert Lamorisse, che ogni sera lo giocava e lo perfezionava insieme alla moglie e ai figli, e il Cluedo (titolo originale "Clue"), ideato e prodotto in Inghilterra nel 1981. Ultimi nati, ma non per questo meno degni di nota, i cosiddetti "trading card game", che uniscono, alla praticità dei giochi di carte, il fascino delle figurine collezionabili. Anche in questo caso, il capostipite (Magic, Wizards of the Coast, USA, 1994) è ancor oggi il titolo più venduto!







Copyright © 1988 Waddingtons Games Ltd.

parte delle macchine, spesso ha una configurazione di base e degli accessori "optional" detti, appunto, espansioni. Le regole di base sono contenute in una scatola o in un libro. In alcuni casi vengono forniti anche i dadi. Le espansioni sono arricchimenti delle regole del gioco e dello scenario. Non sono indispensabili per giocare la prima volta, ma permettono di ampliare le possibilità di gioco per coloro che vi si appassionano. Le espansioni sono un aspetto della "regola infinita" che caratterizza un GdR. Ogni avventura dà vita a una narrazione unica e irripetibile: un gioco che non può essere ripetuto due volte dagli stessi giocatori. Le espansioni permettono di arricchire indefinitamente lo scenario e le regole, e sono un modo per estendere il campo delle regole da un genere fantastico all'altro senza dover imparare da capo un sistema di regole nuovo. Un regolamento scritto per avventure di genere fantasy può diventare con alcuni aggiustamenti un regolamento per avventure horror.

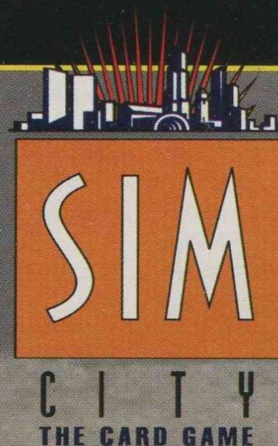
**GIOCO DI RUOLO**
Gioco di Ruolo (GdR) è la traduzione del termine inglese role-playing game. È un gioco di simulazione in cui i giocatori, riuniti intorno al tavolo, mettono in scena delle avventure, assumendo i ruoli di protagonisti, sotto la guida di un Master che descrive loro lo scenario, interpreta i ruoli dei personaggi non giocanti e dei mostri e risolve tutte le azioni intraprese applicando le regole del gioco. Il GdR è una specie di "teatro della mente" inserito in una cornice di regole. Si utilizzano materiali come carta e matita, dadi e miniature. Ma la vera sostanza del gioco è data dalla fantasia dei partecipanti. In un GdR il "ruolo" rappresenta la finzione libera, l'immaginazione spontanea e creatrice, il piacere di fingere, di far credere di essere qualcun altro e comportarsi di conseguenza. Il "gioco" è invece la regola, la costruzione di un universo simbolico che soggiace a leggi convenzionali condivise da coloro che decidono di parteciparvi. La regola dà coerenza e continuità a un immaginario che è fatto per essere fruito anche dagli altri.

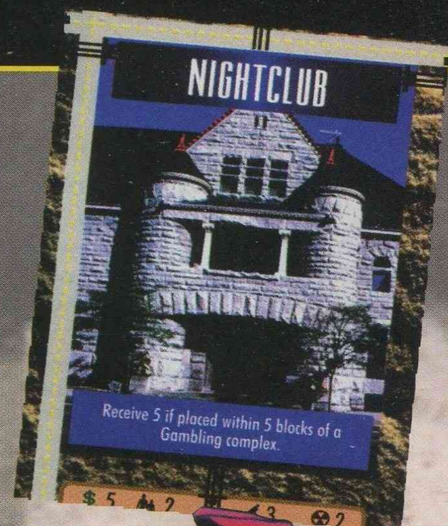
**MASTER**
È il conduttore di un GdR. Organizza i giocatori, li aiuta nella creazione del loro personaggio, sorveglia e garantisce l'applicazione delle regole, descrive gli ambienti in cui si muovono i personaggi dell'avventura, interpreta i ruoli di tutti i Personaggi Non Giocanti. Assume nomi diversi

# CIO' CHE È FATTO È RESO!

Come s'è avuto occasione di ricordare (vedi box: Mi consenta d'ispirarmi), i videogiochi devono ai boardgame e ai GdR più di quanto quest'ultimi debbano ai videogame. Ciò nonostante, non mancano certo esempi di casi in cui sono proprio i nostri beniamini a essere immortalati e ridotti su "supporto cartaceo", pronti a fare bella mostra di sé nello scaffale dove, di solito, vengono conservate le scatole del Monopoli, del Risiko o di "Barbie reginetta del ballo"! Come nel caso precedente, la lista che segue non ha alcuna pretesa di completezza, ma si propone soltanto di indicare gli esempi più significativi di una tendenza destinata, nel prossimo futuro, ad avere probabilmente largo seguito. A sinistra trovate i giochi originali, con l'anno, la casa di pubblicazione e la macchina su cui girava il titolo. A destra, i giochi in scatola dedicati, con i dati relativi.

| VIDEOGIOCHI | BOARDGAME E GDR |
|---|---|
| FROGGER (Coin-op: Sega-Gremlin, 1982, USA. Versione per Atari VCS Parker Brothers, 1983, USA) | FROGGER (Milton Bradley, 1986, USA. Boardgame per 1/4 giocatori) |
| DONKEY KONG (Coin-op: Nintendo, 1981, Giappone. Versione per Colecovision Colecovision, 1984, USA) | DONKEY KONG (Milton Bradley, 1986, USA. Boardgame per 1/6 giocatori) |
| PAC MAN (Coin-op: Namco, 1980, USA. Versione per Atari VCS Atari, 1983, USA) | PAC MAN (Milton Bradley, 1986, USA. Boardgame per 1/4 giocatori) |
| DEFENDER (Coin-op: Williams, 1980, USA. Versione per Atari VCS Atari, 1982, USA) | DEFENDER (Milton Bradley, 1986, USA. Boardgame per 1/8 giocatori) |
| SIM CITY (Versione originale: Maxis, 1989, USA per Amiga. Versione per SNES Nintendo, 1991, Giappone) | SIM CITY (Mayfair Games, 1995, USA. Gioco di carte (collezionabili) per 1/2 giocatori) |
| STREET FIGHTER 2 (Coin-op: Capcom, 1991, Giappone Versione per SNES Capcom, 1992, Giappone) | STREET FIGHTER (White Wolf Studio, 1994. USA Gioco di ruolo per 2/6 giocatori) |







lizzati per lo sviluppo di videogiochi espressamente dedicati ai loro prodotti, alcuni dei quali già disponibili nel momento in cui leggerete queste righe (né mancano esempi del fenomeno opposto: nei prossimi mesi la Konami ha infatti annunciato la pubblicazione di tre giochi da tavolo, interamente realizzati da un dipartimento interno della prestigiosa softhouse giapponese!). Ma questo non è l'unico effetto di questa specie di lotta intestina, né il più appariscente: come in ogni guerra, tradizionale o no, il continuo ed estenuante tentativo di sopraffare i propri rivali produce, come conseguenza secondaria, una forte spinta allo sviluppo in ogni campo; in questo caso, a fare la parte del leone tocca proprio al gioco di ruolo per console, che offre in più, rispetto al suo "collega" da tavolo, la possibilità di cimentarsi in combattimenti in tempo reale. Mi spiego: sovente, nella maggior parte dei giochi di ruolo, i combattimenti vengono risolti mediante l'utilizzo di alcune tabelle, di miniature (*) e di dadi (*), il che permette, in certi casi, di riprodurre il combattimento in maniera molto dettagliata, ma al prezzo di impiegare diversi minuti per simulare l'esito di uno scontro che, nella realtà, sarebbe dovuto durare una manciata di secondi. Questo, ovviamente, nuoce al realismo dell'azione stessa e, in ultima analisi, ne snatura completamente le modalità (in un vero combattimento non c'è molto tempo per pensare a virtuosismi tattici o malizie strategiche, e le decisioni vengono prese, istintivamente, in frazioni di secondo). Capito il punto, gli sviluppatori di GdR sono corsi ai ripari, così che la nuova generazione di giochi per computer e console (*Zelda*, *Landstalker*, *The Secret of Mana*, *Mystic Quest*, *Eye of the Beholder*) obbliga il giocatore ad affrontare in prima persona (anche se in maniera un po' rudimentale) i combattimenti in cui il proprio personaggio è coinvolto, offrendo, sotto questo aspetto, un livello di realismo decisamente superiore rispetto a quello del GdR tradizionale!

# BIBLIOGRAFIA

Per chi fosse interessato a saperne di più, in merito agli argomenti trattati, in particolare per quanto riguarda GdR e boardgame, si segnalano i seguenti testi di approfondimento (e da cui parte del materiale di questo servizio è stato tratto):


BELL, R. C., "Giochi del Mondo", Unicef, Roma-Zurigo, 1983.
BOCCHI, G., CERUTI, M., "La Sfida della complessità", Feltrinelli, Milano, 1985.
BORGES, J. L., "Finzioni", Einaudi, Torino, 1985.
CAILLOIS, R., "I giochi e gli uomini", Bompiani, Milano, 1981
CARSE, R., "Giochi finiti e infiniti", Mondadori, Milano, 1987
CECCHINI, A., TAYLOR, J. L. "La simulazione giocata", F. Angeli, Milano, 1987
DEVER, J.- CHALK, G., "I Signori delle Tenebre", Ed. E. Elle, Trieste, 1985.
ECO UMBERTO, "Huizinga e il gioco", introduzione a J. Huizinga, "Homo Ludens", Milano, Bompiani, 1973.
GIULIANO, L. "In principio era il drago. Guida al Gioco di Ruolo", Proxima Editrice, Roma, (1991)
INGLEHART, R., "La rivoluzione silenziosa", Rizzoli, Milano, 1983.
JACKSON, S.- LIVINGSTONE, I., "Lo stregone della montagna infuocata", Supernova, Milano, 1985.
LIVINGSTONE, I., "Giocare a dadi con il drago", Longanesi, Milano, 1986.
MUCCHIELLI, A., "Il gioco dei ruoli", Cappelli, Bologna, 1985.
PACKARD, E., "Avventure nell'isola", Nuove Edizioni Romane, Roma, 1982.
PAVLIC, M., "Dizionario dei Chazari", Garzanti, Milano, 1988.
TAYLOR, J. L.- WALFORD, R., "I giochi di simulazione", Mondadori, Milano, 1979
WELLS, G. H., "Piccole Guerre", Sellerio, Palermo, 1990 (ed. or. 1913)
WILSON, A. "La guerra e il computer", Mondadori, Milano, 1970.
ZOLLA, E., "Uscire dal mondo", Adelphi, Milano, 1992.

## IL FUTURO...

Il futuro, come sempre, rappresenta un'incognita, una variabile impazzita, in cui il caso esercita un dominio incontrastato. Tuttavia, per quanto riguarda i videogiochi, non è difficile prevedere che il continuo, frenetico e inarrestabile sviluppo, sia nel campo del software che in quello dell'hardware, produrrà, come effetto, l'impiego di forme di intelligenza artificiale via via più sofisticate nei giochi di strategia e nei GdR. In quest'ultimi, in particolare, l'interfaccia utente tenderà a diventare sempre più elastica e "comprensiva" (il computer cercherà di "interpretare" le intenzioni del giocatore, e interverrà, aiutandolo con qualche suggerimento o con qualche "evento casuale" nel caso quest'ultimo si trovi in apparente difficoltà), diventando, in ultima analisi, sempre più simile al rapporto che intercorre tra un giocatore e il proprio master. Dal canto suo, il GdR tradizionale non potrà starsene con le mani in mano e cercherà di trarre vantaggio dalla stessa tecnologia informatica. Già oggi, la stessa TSR, la fortunata casa produttrice di D&D e AD&D ha prodotto una serie di moduli e di espansioni (*) denominati "Red Steel" che comprendono, tra gli altri accessori, un CD di supporto al master. Per non parlare della montagna di software, sempre destinata ai direttori di gara, che dovrebbe agevolare la gestione del gioco. Non mancano, peraltro, i primi esempi di GdR tradizionali completamente assistiti da computer come "Techno Mayas" (di produzione italiana, sviluppato da Head on). Meritano poi una menzione a parte i giochi di ruolo "on line" che si svolgono via modem telefonico. Dal 1990 è attiva una BBS (Bulletin Board System) presso l'associazione culturale Agonistika che, tra le altre cose, offre la possibilità di partecipare a GdR "telematici" come D&D e "I Cavalieri del Tempio". Questa forma di GdR, destinata a conoscere un grande sviluppo, consente a giocatori distanti migliaia di chilometri di prendere parte contemporaneamente alla stessa avventura, senza per questo spendere un capitale in bolletta telefonica. È chiaro che la conseguenza estrema e finale di tutto ciò è la probabile "fusione" dei due generi, con il distacco di una corrente separazionista di puristi, destinata ad assottigliarsi e a scomparire in maniera definitiva. Sul versante giochi da tavolo invece, il miglioramento qualitativo dei programmi di intelligenza artificiale renderà computer e console avversari ideali per giochi da tavolo per due giocatori come, tipicamente, i wargame, la cui forma classica, con le caratteristiche pedine in cartoncino fustellato e le plance policromatiche, è destinata a scomparire in breve tempo (anche per la possibilità, che solo un computer e una console possono offrire, di memorizzare una data partita e riprenderla in qualunque momento, che nei giochi più lunghi rappresenta un vantaggio fondamentale). Un discorso a parte riguarda invece i giochi da tavolo per più giocatori, che, almeno al momento, sembrano proporsi sempre più come genere alternativo e, per certi versi, antagonista ai videogiochi, fermo restando il loro ruolo fondamentale di fonte d'ispirazione per quest'ultimi. Ad ogni buon conto, chi vivrà vedrà...

• VORDAK







## RINGRAZIAMENTI

Si ringraziano, per la cortese e competente collaborazione prestata: Nando Ferrari de "I Giochi dei Grandi" (Novara), Silvio Negri Clementi di "Stratelibri" (Milano), "Beppe" Rivolta di "Città del Sole" (Milano), Spartaco Albertarelli di "Editrice Giochi Spa" (Milano) nonché tutto il personale (in particolare Gianluigi Burlini) di "Pergioco" (Milano). A tutti, l'augurio più sincero, e l'invito a continuare ad operare, con immutata passione e professionalità, al servizio della fantasia, in quello stesso spirito che da sempre ne ispira le idee e ne concretizza le opere e che, molto immeritatamente, ha animato anche questo servizio.

**secondo i sistemi di gioco e le ambientazioni: Dungeon Master, Game Master, Storyteller, Magister, Gran Maestro, Narratore, Arbitro o Custode. In alcuni casi il Master è anche autore dello scenario che egli fa giocare. Più spesso, interviene creativamente su un modulo d'avventura pubblicato dall'editore del gioco. Il Master non gioca né a favore né contro gli altri giocatori: trae il suo piacere dal fatto di poter condividere i propri sogni con gli altri. Il Master è sempre al centro dell'attenzione da parte di tutti gli altri. È regista, attore, autore ed organizzatore.**

**MINIATURE**
**Sono figurine di metallo o di plastica che riproducono, normalmente in scala di 25 mm, i personaggi e i mostri sul tavolo da gioco. Gli appassionati ne fanno collezione e le colorano con cura in ogni dettaglio. Le miniature non sono indispensabili ma aggiungono un certo fascino al gioco. Nelle situazioni di combattimento sono utili per rappresentare la disposizione delle parti in conflitto e per risolvere ordinatamente le azioni.**



**REGOLE DEL GIOCO**
**Le regole hanno lo scopo di costruire il mondo all'interno del quale si dovrà svolgere l'interazione dei giocatori. Le regole permettono di dare un significato ad azioni che non ne hanno alcuno al di fuori del gioco stesso. Nella maggior parte dei giochi simbolici conosciuti, dagli scacchi ai giochi di carte, ogni gesto, ogni decisione dei giocatori, rinvia ad un'astrazione del conflitto che acquista senso solo rispetto alle conseguenze che tali gesti e decisioni hanno nel conseguimento dell'obiettivo del gioco: cioè vincere il gioco stesso. Nessun giocatore di scacchi si domanda quale significato ha la "mossa del cavallo" o il "gambetto del pedone". Le regole del gioco sono un costrutto arbitrario, un insieme di procedure formalizzate che permettono ai giocatori di confrontare le loro abilità e la loro fortuna.**

# X Generation

**Ormai è guerra aperta. Le nuove console sono sempre più una realtà e i nostri cari 16 bit devono darsi da fare se vogliono evitare una prematura estinzione. La Sega ha scelto la strada dell'upgrade con il 32X, mentre la Nintendo continua a puntare sui chip.**

In questo momento, le politiche delle case che hanno dominato il mercato dei videogiochi negli ultimi anni sono profondamente diverse tra loro. La "grande S" ha preferito lanciare subito la sua nuova console a 32 bit, sperando di accaparrarsi la maggior fetta di videogiocatori grazie alla velocità. Nel contempo, ha tentato di dare la più lenta morte possibile al Mega Drive, iniettandogli una sorta di droga hardware che possa sostenerlo fino all'ultimo. La "grande N", invece, per quanto riguarda l'Ultra 64, ha deciso di affidarsi più alle meraviglie tecniche che non all'effetto sorpresa, mentre tenta di salvare lo SNES esclusivamente con il software. Per far questo la Nintendo ha dovuto industriarsi e cercare qualcuno che potesse aiutarla in questa impresa. Grazie alla Silicon Graphics ha potuto realizzare Donkey Kong Country e grazie all'Argonaut è riuscita a portare a termine il progetto FX2. Finalmente tra poco potremo vedere i primi giochi che utilizzano la seconda generazione del chip nato con Star Wing (aka Star Fox) e decidere se vale ancora la pena comprare cartucce o se sia meglio darsi ai CD-ROM. L'FX2 dovrebbe lavorare a 21 MHz, questo significa che avrà una velocità doppia rispetto al precedente chip FX e che avrà una velocità di calcolo 100 volte più rapida rispetto a quella dello SNES. In teoria, e secondo i programmatori, l'FX2 sarebbe in grado di visualizzare più poligoni di un 3DO. In realtà, più delle caratteristiche tecniche, a noi videogiocatori interessa la qualità dei giochi. Ma sembra che si possa stare tranquilli anche sotto questo aspetto. I giochi annunciati, infatti, hanno tutte le carte in regola per diventare dei classici. Purtroppo, come ha detto lo stesso Miyamoto (responsabile creativo della Nintendo, oltre che papà di Mario), i chip sono molto costosi ed è molto difficile che i giochi che li utilizzano possano imporsi come standard. Quindi cerchiamo di goderci questo momento il più possibile perché tra poco potremmo essere costretti a cambiare.

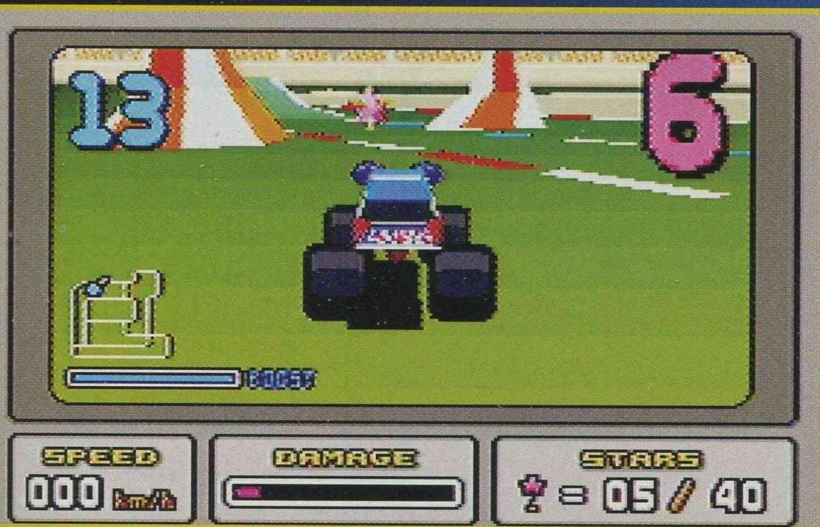
• Trust



Il 32X è il simbolo della politica della Sega. È la seconda espansione hardware, dopo il Mega CD, che esce per Mega Drive.


Questo è Shigeru Miyamoto il creatore di Mario e Zelda.


In *Vortex* della Electro Brain si potevano utilizzare veicoli diversi.



*Stunt Race FX* è stato il secondo gioco della Nintendo basato sulle capacità del chip FX. Purtroppo era un po' lento, specialmente nel modo a due giocatori.




Per distruggere i carrarmati bisogna lanciargli un paio di Stinger o centrarli con un Hellfire. Altrimenti potete ricorrere al buon vecchio mitragliatore.



Elicottero nemico a ore 12. Non dovreste aver problemi ad abbatterlo.



Nello schermo principale destro potete vedere la mappa della zona.

# COMANCHE

## NINTENDO

Questo simulatore di elicotteri è una conversione dell'omonimo successo per PC sviluppato dalla Nova Logic. Qualcuno potrebbe chiedersi: ma come è possibile? Semplice, grazie alla magia del chip FX2! I chip FX e FX2 sono DSP (Digital Signal Processor), ovvero processori specializzati in calcoli ad alta velocità. L'obiettivo è scaricare la CPU (l'unità di calcolo principale) dalle lunghe e complesse elaborazioni che richiede un ambiente 3D reale. È questo che permette al gioco della Nova Logic di girare su di uno SNES.
Per *Comanche* la Nova Logic ha creato un sistema speciale chiamato Voxel. Questo sistema consiste nel creare una mappa in cui ogni punto ha una determinata altezza, un colore, e caratteristiche differenti. Il vostro elicottero volerà in questa mappa libero di decidere se superare una collina o girarci intorno. Per ogni movimento dell'elicottero, il processore ricalcola tutti i parametri dei punti dell'ambiente circostante. Il vantaggio maggiore che garantisce questo sistema è che il giocatore può decidere di andare dove più gli piace.
L'azione non mancherà all'interno del gioco. Il vostro Comanche dovrà evitare di farsi abbattere dalle centinaia di missili sparati da elicotteri e carrarmati nemici. Per far questo dovrete ripararvi tra le rocce e aspettare il momento propizio per sferrare il vostro attacco. A vostra disposizione avete una mitragliatrice, due differenti tipi di missili a ricerca, e un paio di altre armi "segrete".

Ovviamente non potete sparare a qualsiasi cosa si muova, avete una missione ben precisa da compiere, missione che potrete scegliere tra le 30 differenti presenti. Alcune si svolgono addirittura di notte, lo schermo diverrà verde, proprio come se steste usando un amplificatore di luce. Sarà molto più difficile, da parte dei nemici, individuare il vostro elicottero e potrete così effettuare degli attacchi a sorpresa.

Un altro punto molto interessante è la possibilità di giocare a Comanche in due, utilizzando il classico split-screen.
Purtroppo, da quello che ho potuto vedere, la grafica è carina ma non così dettagliata come nella versione PC. Inoltre l'animazione non è molto veloce, speriamo che almeno la fantastica giocabilità sia rimasta invariata.

• Nicolasan






I livelli nel canyon sono i più spettacolari e divertenti.

# FX FIGHTER
NINTENDO/GTE

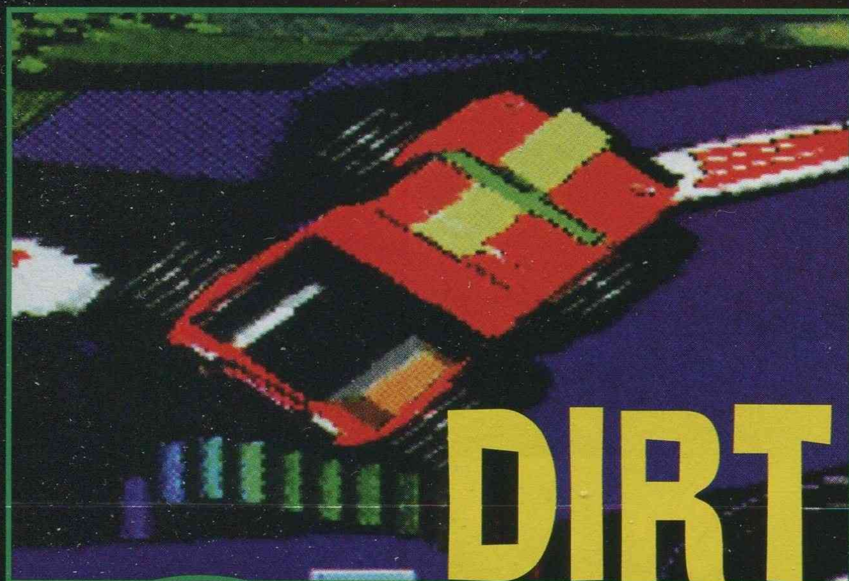
Presentato allo scorso CES di Las Vegas, *FX Fighter* sarà il primo picchiaduro poligonale a raggiungere il 16 bit di casa Nintendo, ed è anche la prima volta che la grande N si associa a un'altra software house per realizzare una cartuccia per lo SNES. È, infatti, il frutto della collaborazione con la GTE Interactive Media, una società in grado di garantire dei programmatori specializzati nell'utilizzo delle nuove tecnologie.
Il cuore di questo gioco è rappresentato ovviamente dal chip FX2, che dovrà cercare di non far sentire agli utenti la mancanza di una piattaforma più potente, visto che l'Ultra 64 per il momento è ancora latitante. Riuscirà nell'impresa?



Sulla confezione di *FX Fighter* si può notare il logo GTE.

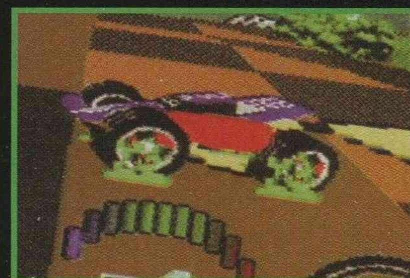


Se la versione finale del gioco risulterà veloce e fluida, i fan della Nintendo potranno divertirsi in attesa di *Killer Instinct*.


La nostra vettura sta rischiando grosso nel tentativo di superare l'ostacolo.



Il monster truck e il fuoristrada lottano per la prima posizione.


I diversi terreni di gara rappresentano ulteriori difficoltà

# DIRT RACER FX
ELITE



Vi avevamo già parlato di questo gioco nelle news del mese scorso. Tra poco dovrebbe arrivare dall'Elite questa specie di incrocio tra *Stunt Race FX* e *Street Racer*. Si può scegliere la propria vettura tra tre differenti: una dune buggy, un fuoristrada e un enorme monster truck. Si gareggia in Inghilterra, Alaska e Australia per un totale di 15 piste, tutte ricche di ostacoli e asperità varie.
Le foto e la possibilità di giocare fino in otto ci avevano fatto ben sperare, ma invece sembra che questo gioco sia tutt'altro che un capolavoro. Per il momento rimandiamo il giudizio definitivo, ma vi consigliamo di aspettare la recensione prima di lanciarvi in un acquisto azzardato.


Le grosse frecce sul terreno indicano la strada giusta da seguire


Se si va a sbattere contro i vari ostacoli a bordo pista si rischia di far esplodere la macchina, e questo non è certo il modo migliore per vincere.


Per distruggere la base nemica ubicata sulla superfice del pianeta Venom dovete colpire le pareti della costruzione.


Su Meteor si incontrano un sacco di pericolosi "camminatori".



# STAR FOX 2

## NINTENDO

Tra tutti i giochi basati sull'FX2 che devono uscire, *Star Fox 2* sembra essere il più promettente. Il Team Star Fox capitanato da Fox McCloud è tornato per compiere una nuova missione. L'armata di Andross ha già conquistato quattro pianeti e si sta avvicinando pericolosamente a Corneria.
Dovete liberare i pianeti e cercare di fermare l'avanzata del nemico. Durante il gioco Corneria verrà attaccata, quando questo accade dovete uscire dal livello in cui siete e andare a difendere il vostro pianeta. Se i danni a Corneria raggiungono il 100% avete perso, e per evitare questo spiacevole finale bisogna intercettare in tempo i differenti attacchi. Ma le novità non finiscono qui. Innanzitutto il gioco non è più lineare, si può volare in qualunque direzione, e già questo rappresenta un grosso passo avanti. Inoltre, l'astronave si può trasformare in un bipede adatto alle missioni di terra, si può scegliere il personaggio tra i sei a disposizione e, soprattutto, si può giocare in due contemporaneamente. Insomma, viste le premesse ci aspettiamo un vero capolavoro.


Taitania è il primo pianeta che dovrete cercare di liberare. L'obbiettivo è distruggere la base lanciamissili di Andross.



Su Eledard una macchina avvelenatrice sta inquinando il pianeta.


Meteor è uno dei pianeti più difficili da liberare, fate molta attenzione.


Ci troviamo all'interno della fortezza di Andross. Lo scontro si avvicina.

## CHIP & CHOP

Per chi vuole verificare i vantaggi apportati da un chip DSP, ecco una panoramica dei più celebri giochi chippati.

**PILOTWINGS-SNES**
Quando uscì sembrava che tutta quella grafica fluida e spettacolare fosse opera del solo SNES. In realtà poi si scoprì che il gioco sfruttava un DSP per velocizzare l'animazione. Rimane comunque un interessante e divertente "simulatore" di volo.

**SUPER MARIO KART-SNES**
Per poter ottenere un gioco di corse fluido in split-screen è stato necessario inserire nella cartuccia un bel chippone. Il risultato ha superato ogni aspettativa, *SMK* è fluido, veloce e soprattutto super-divertente, specialmente nel modo a due.

**STAR FOX-SNES**
Alla Nintendo hanno deciso di tentare la strada dei poligoni, quindi hanno incaricato l'Argonaut di realizzare insieme a Mr. Miyamoto un chip e un gioco. Sono nati così l'FX e *Star Fox*, uno sparatutto ambientato in un mondo fatto di poligoni pieni. I difetti che presentava questo titolo dovrebbero essere stati corretti nell'imminente seguito.

**STUNT RACE FX-SNES**
L'FX non è bastato per fare di *SRFX* un gioco imperdibile. Tuttavia, l'originalità del prodotto e alcuni elementi simpatici mi permettono di consigliarvi l'acquisto di questo stralunato gioco di corse, ovviamente a patto che non costi troppo.

**VIRTUA RACING-MD**
*Virtua Racing* è l'unico gioco chippato destinato ai possessori di Mega Drive. L'SVP ha permesso di realizzare una conversione accettabile del coin-op, sufficentemente fluida e veloce. *VR* è stato inoltre convertito per 32X, e presto apparirà anche la versione per Saturn.



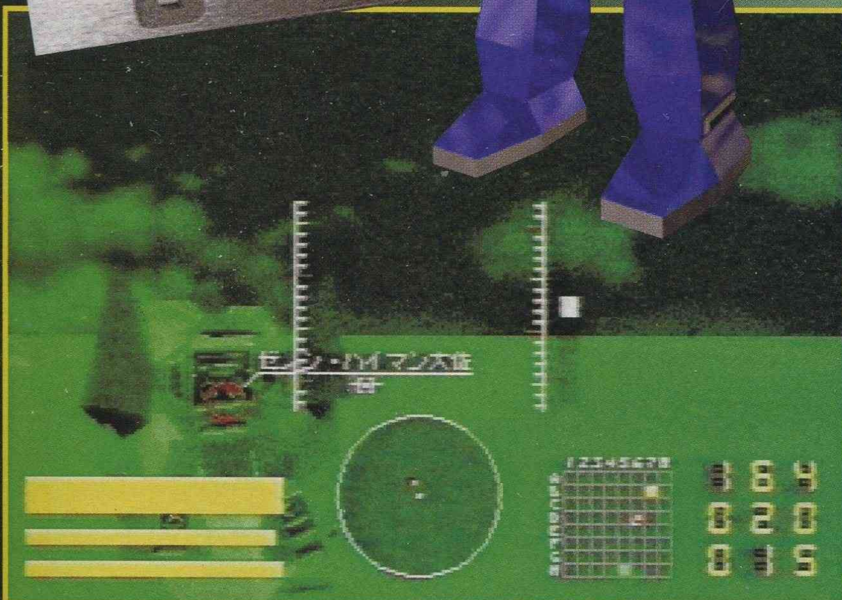


# Battaglie su

ケーブルを使用しますか？
はい　いいえ

**Nicolas di Costanzo, il nostro super inviato speciale nel Paese del Sol Levante, ci presenta in anteprima assoluta tutte le novità su alcuni titoli per PlayStation che dovrebbero uscire entro i prossimi mesi.**




Una suggestiva immagine di Metal Jacket: ecco come appare lo schermo usando il visore a raggi infrarossi. Sopra: un'immagine di Ace Combat.

L'estate si preannuncia calda e cruenta per i possessori di PSX: le anteprime che presentiamo questo mese vi coinvolgeranno con lotte all'ultimo sangue contro super-robot, caccia ultra veloci e misteriosi esseri alieni.

Cominciamo con *Metal Jacket* (di cui vi abbiamo già parlato alcuni numeri fa), un gioco di combattimento tra robot poligonali in tempo reale che la Pony Canyon dovrebbe lanciare entro luglio. Sarà il primo gioco giapponese per la console della Sony a usare il link cable (solo per due giocatori, però). Il cavo dovrebbe essere venduto nella stessa confezione del software (ma la Pony Canyon sta ancora contrattando con la Sony Computer Entertainment). Naturalmente il gioco può essere giocato anche in solitario, ma la sua caratteristica più peculiare è proprio il gioco a due. La Pony Canyon ha rimandato l'uscita di *Metal Jacket* per ben due volte, proprio a causa della realizzazione di questo cavo di collegamento tra le due console, ma finalmente, a quanto pare, dovremmo esserci. Naturalmente, per utilizzare questa possibilità sarà necessario avere due PlayStation, due televisori e due copie del gioco e questo riduce di molto il numero dei potenziali acquirenti, sebbene fornisca un vantaggioso servizio in più rispetto a tutto il resto del panorama software per PSX. I felici possessori di un televisore "wide screen" (numerosi in Giappone), potranno giocare anche in split-screen, ma tutti gli altri dovranno utilizzare un secondo televisore. In ogni modo, il gioco, attualmente, è terminato circa al 75%.

La connessione in link sarà la prima opzione proposta non appena si accenderà la macchina.

Successivamente, il giocatore potrà scegliere il suo robot tra sedici differenti modelli. Ci sono otto paesi in

# CD!

guerra, in *Metal Jacket*, e sarà possibile scontrarsi in squadre di quattro, oppure cinque contro tre, uno contro uno, due contro due, ecc. Naturalmente, sarà anche possibile sfidare tutte le altre nazioni una dopo l'altra. Questa possibilità permette al giocatore di giocare con un elevato numero di combinazioni. Anche i giocatori collegati in link potranno decidere di giocare in squadra contro il computer, o in due team nemici, supportati da altri robot guidati dal programma. Quando uno dei due giocatori in link viene messo fuori gioco, sulla parte in alto a destra dello schermo apparirà la parola Camera, e il giocatore potrà, nei panni virtuali di una telecamera semovente, muoversi in qualunque direzione e assistere alla fine del combattimento tra i robot rimasti sul campo di battaglia. L'obiettivo del gioco è molto semplice: ai comandi di un robot dovrete eliminare tutte le presenze nemiche in una certa area: si tratta fondamentalmente di un gioco di sopravvivenza. A parte il vostro robot (che non potrete vedere a causa della visuale in soggettiva), dovrete distruggere tutto quello che si trova sullo schermo. Potrete scegliere il corpo e il nome del vostro robot (non tutti i robot hanno le stesse caratteristiche tecniche). Non è possibile cambiare la forma di un certo modello, ma potrete modificarne le caratteristiche (ad esempio potrete




**In questa schermata potrete scegliere il modello del vostro robot.**

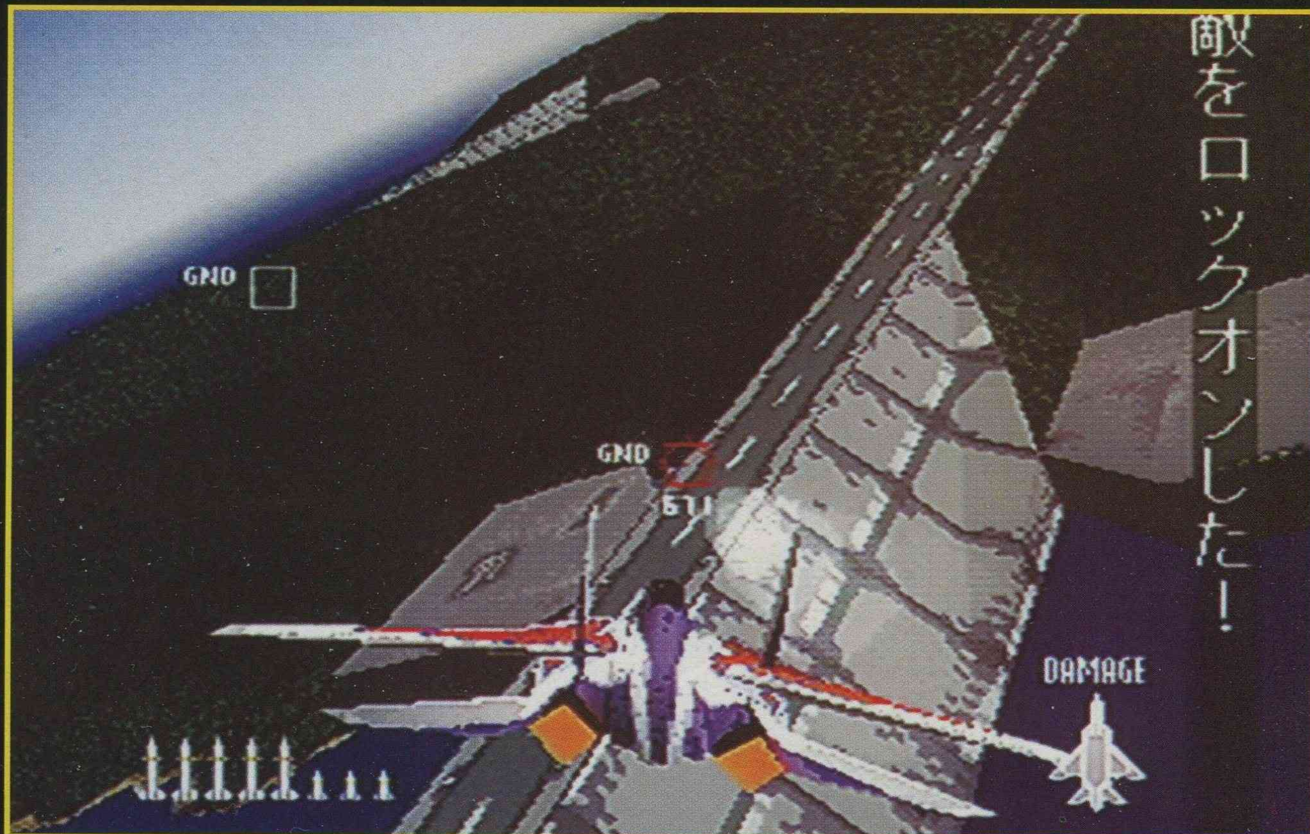
## APPESI A UN FILO

**Il caso di *Metal jacket*, non è l'unico apparso sinora nel mondo delle console. L'utilizzo di cavi per giocare a un titolo in "link", cioè collegando due console.dotate della stessa cartuccia, ha già avuto un notevole successo su Game Boy, con titoli come *F1-Race* (che veniva venduto insieme a un adattatore per collegare quattro GB in link e giocare contemporaneamente), *Faceball 2000* della Bullet Proof Software, che sfruttava lo stesso aggeggillo e, naturalmente, il grande *Tetris*. Casi analoghi sono apparsi anche sulla console portatile dell'Atari, il Lynx. La Accolade, inoltre, aveva creato un cavo simile per Mega Drive che poteva essere richiesto con l'acquisto della sua cartuccia *Zero Tolerance*. I collegamenti via modem o via satellite (come il Sega Channel, il SatellaView o l'X-Band per Super Nintendo e Mega Drive) sono esperimenti che vanno in un'altra direzione ma con lo stesso scopo: unire più giocatori in tornei e partite sempre più divertenti.**



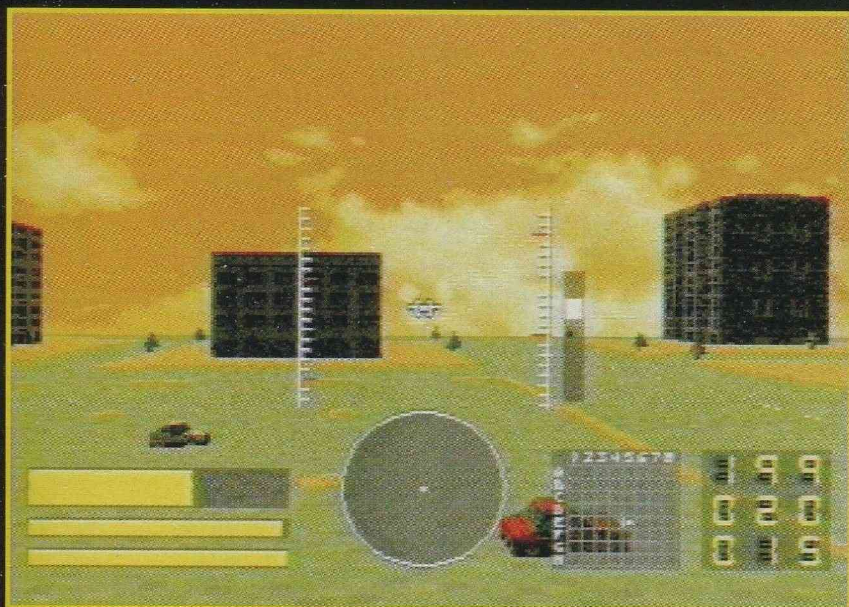
**Il cavo che permetterà di giocare a Metal Jacket in link.**

distribuire la potenza dell'armatura in tre zone: frontale, laterale o posteriore). Al centro dello schermo c'è un radar che segnala la presenza e la distanza che ci separa dagli altri robot, mentre in fondo a destra c'è una mappa dell'area da "ripulire"; la presenza dei robot nemici viene segnalata anche su questa mappa. In alto a sinistra, uno schermo mostra il numero di robot rimasti a disposizione delle varie potenze in gioco. Esiste anche una possibilità di mimetizzare il vostro robot (SUB System): se rimanete fermi non apparirete sul radar e sulle mappe degli avversari. In questo modo, sarà possibile elaborare delle tattiche d'attacco basate sulla sorpresa. Ci sono anche degli "stage-extra", come uno schermo di combattimento con visuale a raggi infrarossi (il video sarà colorato soltanto con varie tonalità di verde) e uno di ambientazione artica. Naturalmente la visibilità, in questi casi, sarà molto ridotta.




Passiamo ora a un gioco che era già stato annunciato dalla Sony alla presentazione ufficiale della sua console (e di cui abbiamo già parlato in passato): si tratta di Philosoma.
Il titolo è stato rimandato più volte e il suo lancio non è stato ancora confermato (anche se pare che debba uscire entro quest'estate).
*Philosoma* avrà un'introduzione 3D molto spettacolare. La storia è ancora ammantata da un velo di mistero, anche se alcune parti della trama sono già state rese pubbliche. L'azione avrà luogo sul pianeta ORA-194-220, dove alcuni alieni sono apparsi e hanno cominciato ad attaccare la popolazione. Il nome delle entità aliene è, appunto, *Philosoma* e hanno il potere di controllare la mente degli abitanti. Anche i robot del pianeta sembrano essere diventati pazzi e hanno cominciato ad attaccare i civili; questi ultimi, disperati, hanno lanciato un SOS interplanetario nella speranza che qualcuno venga al più presto ad aiutarli.
L'unica astronave nelle vicinanze del pianeta è quella che ospita il Team 29; il giocatore, naturalmente, è il pilota dell'astronave e il suo compito sarà quello di rendere nuovamente sicuro il pianeta e sventare l'attacco alieno.
La caratteristica più interessante del gioco è la possibilità di avere tre visuali diverse. I livelli di questo sparatutto hanno uno scrolling multidirezionale (in alcuni sarà orizzontale, in altri verticale e in altri ancora in 3D, in cui i nemici arriveranno dal centro dello schermo). La visuale verrà specificata su schermo con le scritte top view, side view o 3D view. Tra un livello e l'altro potrete assistere a una sequenza animata in cui vedrete la vostra astronave passare da una visuale all'altra. Nella parte in alto a destra dello schermo si potranno tenere d'occhio le armi a vostra disposizione, ognuna delle quali è particolarmente efficace contro un tipo diverso di nemico: Vulcan, Laser, A-Break o Rav-B. Ci saranno, inoltre, armi supplementari particolarmente utili per distruggere gli immancabili boss di fine livello, come missili a ricerca. Sarà anche possibile puntare il mirino delle armi su un particolare bersaglio, cosa che

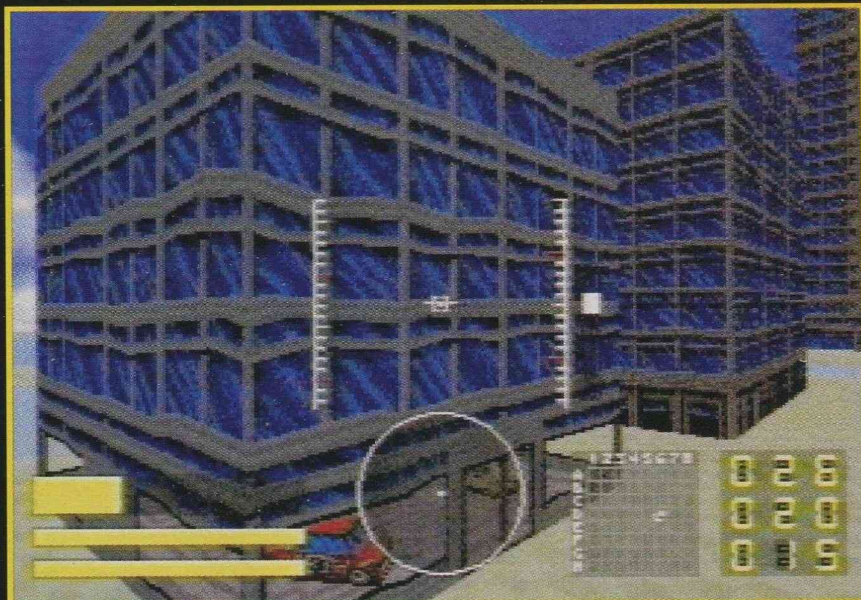


Un'altra immagine di Metal Jacket: la guerriglia urbana nella città distrutta è uno scenario classico di tutti i giochi che si ispirano a Robotech.

in alcuni casi risulta pressoché indispensabile.
Il giocatore dovrà prestare molta attenzione agli scudi dell'astronave, dando un'occhiata alle informazioni mostrate nel display in alto a sinistra dello schermo. A volte, quando l'astronave viene colpita, il sistema diagnostico della nave viene danneggiato, e le informazioni spariscono dal display... Normalmente, comunque, sarà possibile avere un'idea dei danni subiti (con l'indicazione della parte dell'astronave più danneggiata), dello stato degli scudi (accesi o spenti), del sistema di mimetizzazione, dell'energia e addirittura alcuni consigli utili per la vostra strategia di combattimento.
Infine, ecco *Ace Combat*, per tutti gli amanti dei simulatori di volo. Si tratta del quinto gioco per PSX curato dalla Namco negli ultimi sei mesi; la storia di *Ace Combat* comincia nel luglio del '93, con l'uscita della prima versione del gioco per le schede "System 21". Pochi mesi fa, durante l'ultimo AOU, la Namco ha presentato questa nuova versione di "Air Combat 22", per le schede System Super 22. Questa conversione per PlayStation cambia leggermente nome, anche se in Europa il gioco resterà "Air Combat". Come nella versione coin-op, sarete ai comandi di un velivolo da guerra e dovrete superare una serie di missioni di dogfight. *Ace Combat*, comunque, presenterà una serie di nuove opzioni che svilupperanno la storia e il background. Ci sarà una schermata di briefing di missione, con tutti i particolari del caso, una schermata con una mappa della zona presa in esame per permettere l'elaborazione di una strategia e capire come arrivare più facilmente e velocemente sugli obiettivi, ecc. Fra le varie missioni, vi troverete a distruggere oleodotti, a intercettare velivoli nemici, sfrecciare tra i palazzi delle città, a distruggere carrarmati, ecc. Gli elementi di background vengono rappresentati in grafica tridimensionale piana. Sarà, comunque, possibile selezionare due visuali: una dall'interno dell'abitacolo (pilot view) e una dall'esterno dell'aereo (subito dietro di esso - upper back view). Dall'interno dell'abitacolo potrete facilmente visualizzare numerose informazioni: le munizioni, carburante, ecc. Nella visuale esterna non sarà possibile visualizzare tutte le informazioni (in particolar modo non potrete vedere i dati di navigazione). Nella parte destra dello schermo viene mostrata l'altitudine e, alla sinistra, la velocità del mezzo. I dati di navigazione comprendono una bussola e un radar che mostra la presenza e la distanza che ci separa dai nemici nel settore. Come nel caso della versione per System Super 22, le esplosioni sono davvero impressionanti e il terreno è più definito della versione per System 21. Il texture mapping viene usato in abbondanza e crea una sensazione più realistica di gioco. Il giocatore potrà scegliere il proprio aereo tra diversi modelli: MIG 29, F-117 o F/A 18. I tipi di armi sembrano essere gli stessi inseriti nella versione coin-op, anche se il numero di munizioni è più elevato in quella PlayStation. La lotta tra PSX e Saturn continua, e le due compagnie tentano di lanciare software sempre più competitivo: *Ridge Racer* contro *Daytona*, *Kileak the Blood* contro *Deadalus*, *Toh Shin Den* contro *Virtua Fighter* e ora *Ace Combat* contro *Wing War*: due titoli che, fondamentalmente, si basano sullo stesso concetto di gioco.

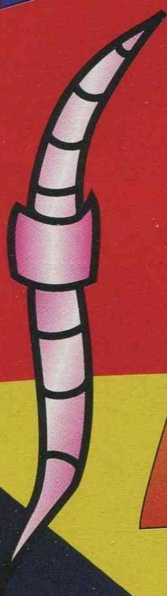
• Nicolasan


**Nel radar diviso a quadranti di Metal Jacket potrete vedere la distanza che vi separa dai vostri nemici e preparare loro un'imboscata tra i palazzi.**




**Philosoma si annuncia come lo sparatutto fantascientifico più interessante della prossima stagione: staremo proprio a vedere!**

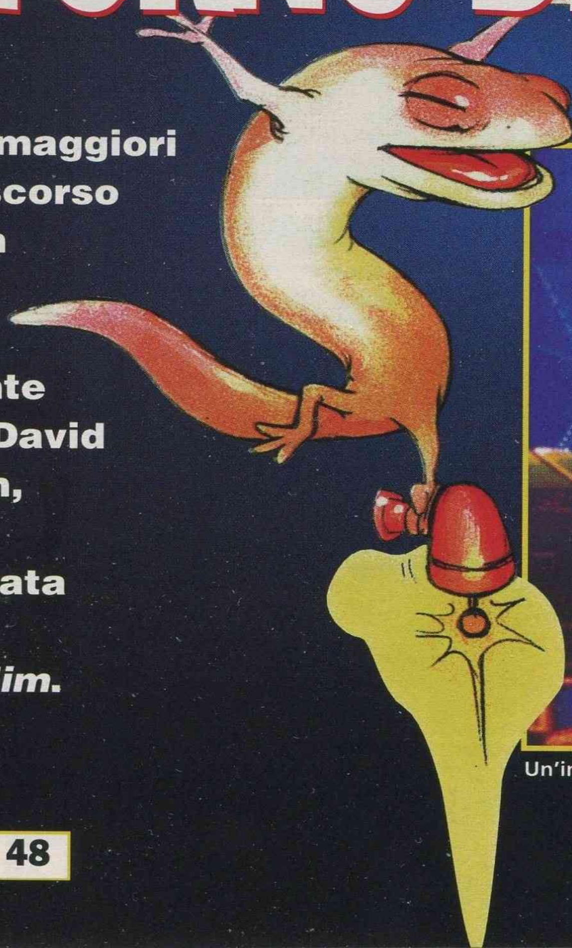
# EARTHWORM JIM 2





# IL RITORNO DI UN VERME

**È stato uno dei maggiori successi dello scorso inverno. Per non smentire il vecchio detto "squadra vincente non si cambia" David Perry, e la Virgin, presentano la seconda puntata delle avventure di *Earth Worm Jim*.**






Un'immagine del livello della casa degli orrori, Jim dovrà dare il meglio di sé!

La Shiny Ent. ha deciso di dare una scossa al mercato, sempre più in ribasso, dei sedici bit, annunciando per il prossimo autunno l'uscita di quello che, a sentir loro, sarà "l'ultimo grande titolo per 16 bit". Siamo d'accordo sul fatto che se le voci, a quanto pare confermate, di un sequel di *Donkey Kong Land* sono fondate, non è detto che *Earth Worm Jim 2* (già, perché è di questo che stiamo parlando) sia davvero l'ultimo grande titolo per il SNES, ma forse lo sarà per il Mega Drive.
In ogni caso, il secondo episodio delle avventure del verme più simpatico del pianeta sembra promettere più che bene. Al fianco di Jim è spuntato un simpatico amico di nome Snott, che permetterà al vermone di saltare e arrampicarsi, oltre a superare pericolosi baratri utilizzandolo come ponte. Inoltre, Snott saprà trasformarsi, all'occorrenza anche in un utilissimo paracadute. Tra le nuove armi a disposizione ci saranno cinque nuove pistole, anche se al momento non sappiamo ancora quale sarà il loro effetto.

## LA STORIA IMPOSSIBILE

Dopo aver perso il lavoro di cuoco in una tavola calda, Jim, in compagnia del nuovo amico Snott, decide di raggiungere il Pianeta dei Mostri in cerca della rivelazione divina. Durante il viaggio, comunque, Jim non trova né la verità né tantomeno sé stesso, in compenso s'imbatte in una miriade di mostri. D'altronde cosa ci si poteva aspettare di incontrare sul Pianeta dei Mostri?
Nel frettempo, Peter Puppy, una vecchia conoscenza di Jim, ha avuto una cucciolata di seicento piccoli. Come ricorderà chi ha giocato il primo episodio, la razza di Peter si trasforma in mostro, come autodifesa, quando viene disturbata. Il malvagio Psy Crow, ben sapendo il danno che Peter sarebbe in grado di provocare, getta la cucciolata dal terzo piano di un palazzo. Solo Earthworm Jim puo' salvare i piccoli fermando la loro caduta ed evitando che Peter, trasformandosi, metta a soqquadro l'intero pianeta.
Dopo essere atterrato in una gigantesca macelleria, Jim imparerà a volare, verrà trasformato in una salamandra di caverna e sarà costretto ad affrontare le trappole



## IL PIANETA JIM

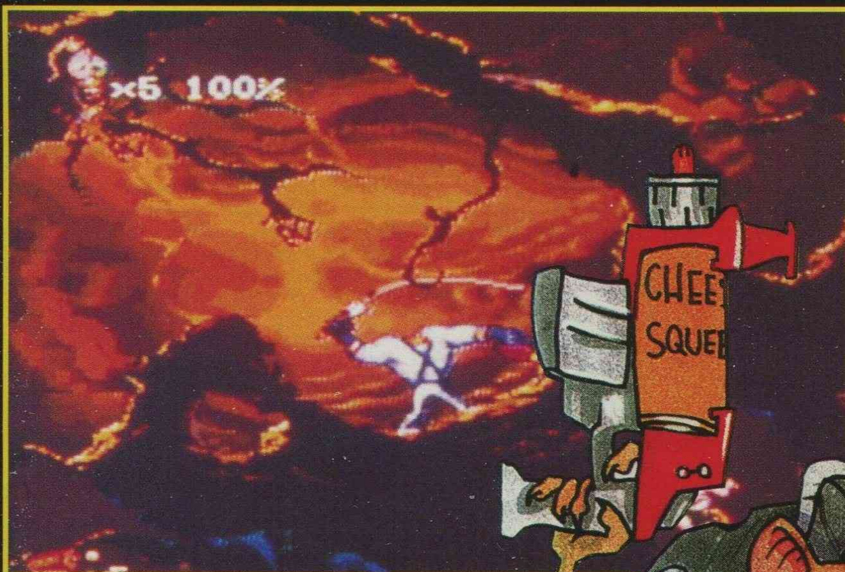
Le novità non si fermano all'ambito videoludico. La Shiny ha infatti realizzato il progetto che aveva in mente fin dall'anno scorso, all'uscita del primo *Earthworm Jim*, quello cioé, di realizzare una serie di operazioni di marketing collegate al loro personaggio di punta. Per l'inizio di settembre saranno disponibili, almeno sul mercato americano, una serie di 10 pupazzi che si rifanno alle avventure di *EWJ*. Oltre a Jim saranno disponibili Psy Crow (il corvo), il dottor Monkey for a head (lo scienziato pazzo che sulla testa ha, appunto, una scimmia), Evil the Cat (il malvagio gatto bianco), e la Principessa What's Her Name (la cattivona finale del primo episodio di *Earth Worm Jim*). Non è ancora finita. La serie di cartoni animati di *EWJ* partirà il nove Settembre di quest'anno, anche se in Italia sarà visibile solo previo possesso di un'antenna parabolica per la ricezione via satellite. A partire da ottobre, sempre di quest'anno, nei negozi specializzati, sarà possibile acquistare fumetti, adesivi e trading card del vermone e, per finire: udite, udite, è in corso di sviluppo una sceneggiatura per la realizzazione di un film. Inutile dire chi sarà il protagonista.



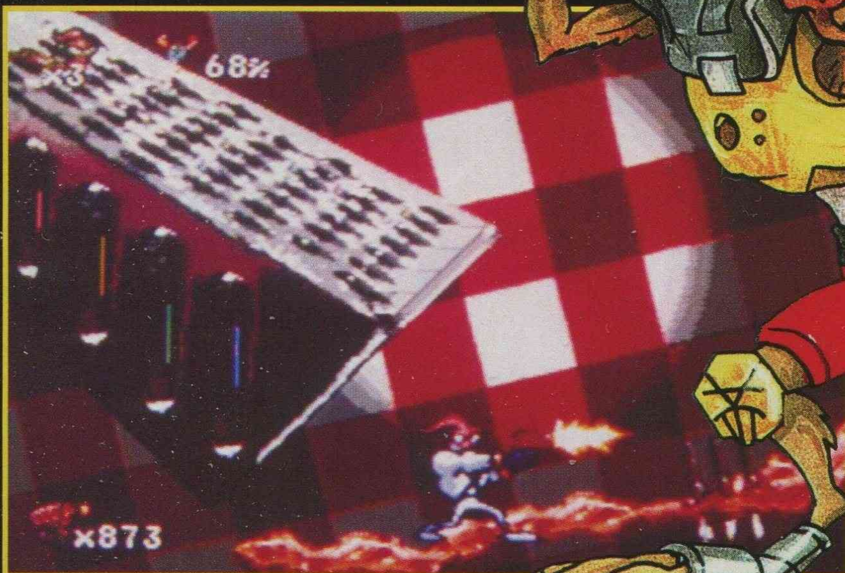



I fondali sono stati migliorati, così come l'animazione dei personaggi.






Ecco il primo livello del nuovo capitolo delle avventure di Earth Worm Jim.




All'interno di un fast food dove sembra che l'hamburger di verme vada per la maggiore. Povero Jim, finire i suoi giorni su di una piastra.

di una casa dell'orrore realizzata dal diabolico Evil the Cat! Dovrà poi affrontare le scartoffie di un milione di avvocati, salvare le sue mucche da pericolosi alieni e usare la sua pistola per fermare un nemico misterioso alto 15 metri. Nel corso di queste azioni diversive, Psy Crow ha organizzato il suo matrimonio con la Principessa What's Her Name. Jim dovrà impedire il matrimonio, salvare il mondo e trovare un nuovo lavoro. Con un po' di fortuna non dovrebbe avere problemi nel farlo, ma io non ci conterei tropppo.

## NUOVI,STRANI, MONDI

Come abbiamo già avuto occasione di dire, la struttura del gioco non è ancora definitiva. In compenso, alla Shiny hanno già un idea dei mondi che verranno utilizzati in questo sequel, tra quelli presi in considerazioni ci sono:

**•LA CAVA DI LORENZO**
Si dice che sottoterra esista un tempio che gli studiosi credono essere appartenuto a Psy Crow. Jim dovrà scavare ed evitare i numerosi pericoli per raggiungere il tesoro, sotto il naso di Lorenzo la Larva e Pedro la Pupa, per poi tornare in superficie sano e salvo.

**•WORMBURGER**
Un mondo che ha tutta l'inten-

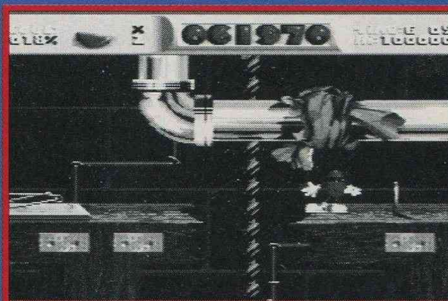




Global Gladiators

## LA STORIA DI DAVE PERRY

Di origini irlandesi, David Perry ha cominciato la sua brillante e veloce carriera lavorando alla sede inglese della Probe Software. Poco tempo dopo, quindi, passò alla Virgin, dove realizzò alcuni dei giochi di piattaforme più venduti e giocati di tutti i tempi, come *Global Gladiators*, *Cool Spot* e *Aladdin*. Grazie agli ingenti guadagni realizzati con questi titoli, decise di fondare, in seguito, insieme ad alcuni suoi colleghi della Virgin, la Shiny Entertainment che ci ha già regalato *Eartworm Jim* e, ora, il suo sequel: *Earthworm Jim 2*.



Cool Spot



Aladdin

# 5 DOMANDE A DAVID PERRY

GP: Avete affermato che *Earthworm Jim 2* sarà l'ultimo grande gioco per le console a 16 bit: credete anche voi che queste macchine siano destinate a sparire entro la fine dell'anno, con il lancio ufficiale delle Super Console (Saturn, PlayStation, Ultra 64)?
David Perry: *Credo che lo SNES e il Mega Drive dureranno ancora circa cinque anni. Il prezzo dei giochi si abbasserà notevolmente e i grandi titoli verranno inseriti nelle confezioni delle console. Non produrremo più giochi per queste macchine.*

GP: Farete qualche conversione di *EWJ2* per le Super Console?
David Perry: Earthworm Jim 2 *uscirà per PC (in versione DOS e Windows), per PlayStation e Saturn.*

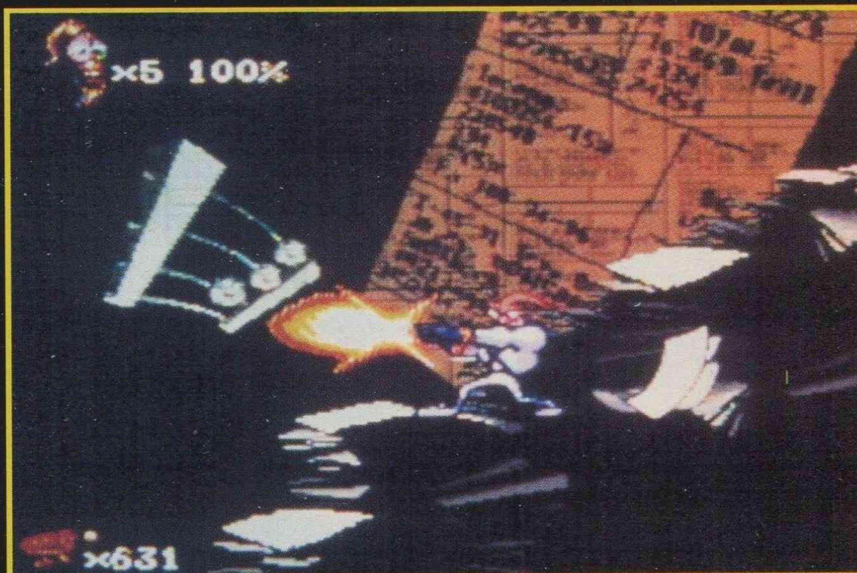
GP: Avete avuto problemi con la Virgin a causa del contratto che avete firmato con l'Activision? Continuerete la vostra collaborazione con la Virgin?
David Perry: *No, nessun problema. La Virgin continuerà a distribuire* Earthworm Jim 2 *e, probabilmente, anche il nostro prossimo gioco. Il contratto con l'Activision riguardava esclusivamente certe applicazioni software. Pensiamo, infine, che sarà l'Interplay a distribuire i nostri giochi.*

GP: Quali sono, secondo te, al di là dei nuovi personaggi o dei nuovi livelli, le reali differenze tra *EWJ* e *EWJ2*, dal punto di vista del giocatore? Perché dovrebbe acquistare questo sequel?



David Perry: EWJ2 *è molto più divertente, ha un concept di gioco più vario, una colonna sonora migliore e, inoltre, la versione Mega Drive e quella Super NES saranno molto diverse tra loro.*

GP: Quali sono i vostri progetti per il futuro?
David Perry: *Attualmente stiamo preparando un gioco "dark" per Ultra 64 (ma vi faremo sapere i particolari tra qualche tempo).*



Uno dei livelli di cui ancora si sa ben poco, dovrebbe chiamarsi I.S.O. 9003, ma al momento tutto il progetto potrebbe subire variazioni senza preavviso.

zione di trasformare Jim in un succulento panozzo. I nemici saranno, com'è logico aspettarsi, forchette, fornelli e abbondanti piogge di sale: attenti a non farlo cadere sulla coda di Jim (ma Jim non ha una coda)!

**•I PUPI DI PETER**
Jim scopre Psy Crow mentre sta per mettere in atto il malvagio progetto di gettere i piccoli di Peter dalla finestra. Il caro vermicello dovrà affrontarlo all'interno di uno spazioporto abbandonato e salvare i cuccioli.

**•IL RE VOLANTE**
Bisognerà distruggere tutto ciò che si trova sotto, sopra e introno a Jim! Sì, è una cretinata, ma sono sicuro che il paesaggio vi piacerà moltissimo!

**•LA SALAMANDRA**
LA Shiny insiste dicendo che ha inserito questo particolare livello, in cui Jim si trasforma in una salamandra volante, in seguito alle numerose lettere ricevute dai giocatori del primo titolo. Personalmente non credo a una parola di tutto ciò, ma sicuramente ci sarà da divertirsi.

**•LA CASA DEGLI ORRORI**
Tutti i peggiori artisti da circo dell'universo si sono dati appuntamento in questo castello costruito sullo stile del circo, catturando alieni di ogni razza e costringendoli ad assistere ai loro spettacoli. Tra i nemici più pericolosi di Jim ci sono Splat, l'equilibrista, e Sei Pollici, il lanciatore di coltelli.
In conclusione questo nuovo titolo, che sembra essere l'ultimo della Shiny "Dave Perry" Entertainment per i "piccoli" 16 bit, ha tutte le caratteristiche per bissare il successo dello scorso anno, in più, le animazioni del gioco sfrutteranno una nuova tecnica sviluppata dalla Shiny denominata Animotion II, che sarà in grado di dare al vermone, oltre a una qualità di dettaglio superiore a quella raggiunta in precedenza, anche una fluidità di movimento simile a quella cinematografica. Alla Shiny parlano anche di personaggi e paesaggi renderezzati, sullo stile di *Donkey Kong Land*, ma ancora nessuno di noi ha visto nulla. Staremo a vedere... basterà avere pazienza ancora per non più di quattro mesi. Che ci costa?

• Random



All'interno della cava di Lorenzo, Jim dovrà evitare gli agguati della larva del nome italiano.




# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



L. 89.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



L.89.000



L.99.000



L. 79.000



L. 59.000



L. 99.000



L. 59.000



L.99.000



L.49.000



L. 99.000



L. 69.000



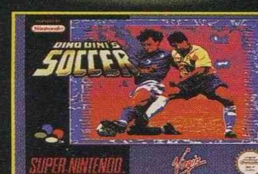
L. 69.000



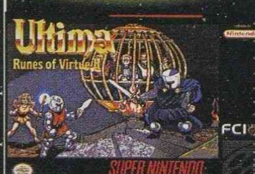
L. 79.000



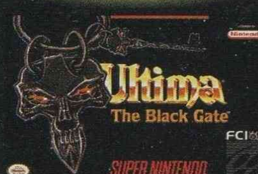
L. 69.000



L.69.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 69.000



L.115.000



L.109.000



L 119.000



L. 79.000



L. 79.000



L. 79.000



L. 59.000



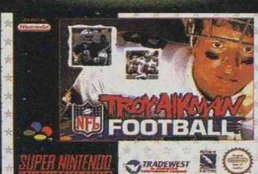
L. 99.000



L 49.000



L. 69.000



L. 49.000



L.109.000



L. 129.000



L.109.000



L 109.000



L 109.000



L 119.000



L 109.000

LE ULTIME NOVITA'? NATURALMENTE DA COMPUTER ONE !

# PROVE

## TEMPO D'ESAMI

**Per molti di voi si avvicina il terrificante Esame di Maturità (cosa che riteniamo un'usanza barbara): per consolarvi vi mostriamo i voti che i redattori hanno preso!**

**DUPONT**



36

**RED FURY**



60 E LODE

**AIR**



51

**RANDOM**



36

**TRUST**



46

**APECAR**



48

**SCARLET**



38

**PADDY**



48

**MADOC**



42

**PICCHIADURO**

**Casa:** UNIVERSITARIA

**N°Giocatori:** 1/4

**Continua?:** NO

**Livelli di difficoltà:** 1

**GENERE**
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

**SCHEDA TECNICA**
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.




**POWER GAME**
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!



• Pentothal

ANDRE AGASSI TENNIS

Come avrete già potuto capire, il mio giudizio su *AAT* è decisamente negativo. La scelta di abbinare al proprio gioco di tennis il nome di un famoso giocatore non implica necessariamente che si privilegi il marketing alla cura del gioco in sè stesso, e sia *Jimmy Connors Tennis* per SNES che *Pete Sampras Tennis* per MD sono buoni esempi di questa teoria. In questo caso, però, sembra che i produttori di *Andre Agassi Tennis* si siano concentrati soprattutto sulle prime due parole che compongono il titolo e abbiano decisamente trascurato la terza. Tutto il gioco, dal manuale alle schermate introduttive, è un inno smodato al giocatore di Las Vegas, ma l'aspetto simulativo prettamente videoludico è relegato a un ruolo di secondo piano: il risultato è che in questo prodotto della Tekmagic c'è molto Andre Agassi ma ben poco tennis. Ci sono molti altri titoli che meritano di essere acquistati più di questo, e molti di essi sono, oltretutto, piuttosto datati e quindi reperibili a prezzi decisamente interessanti. Regolatevi di conseguenza.

AGIRE & PENSARE

A P





**CONSOLE**
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

**VOTO 2**
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

**VOTO 1**
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

**SOTTO CONTROLLO**
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

**COMMENTO**
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

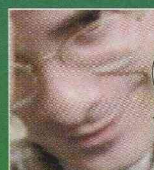
**AGIRE & PENSARE**
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

**VORDAK**



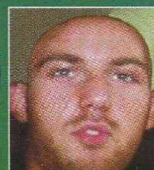
50

**PENTOTHAL**



50

**STYLZ**



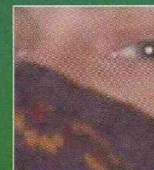
42

**ROY**



60

**ORWELL 2000**



36

Casa: SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 1

# Jumping Flash!



Prendete due terzi di *Super Mario Bros*, aggiungetegli tre manciate di *Doom* e una spruzzata di manga giapponesi e avrete la straordinaria ricetta che compone questo gioco, sfornato dalla Sony in un momento di genio creativo degno di Leonardo Da Vinci. Un gioco che dà ampio respiro all'originalità, alla faccia di chi dice che questo elemento sia ultimamente in fase di stallo: tentate di immaginare un platform con prospettiva




Uno dei primi livelli del gioco: da notare il radar in alto a destra.



Guardare il terreno sottostante permette un atterraggio perfetto.



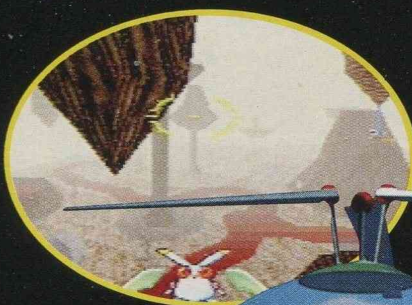
l'"head-up display" ci segnala un bonus su quella piattaforma gialla.



Quei vulcani non hanno un'aria molto rassicurante, non trovate?

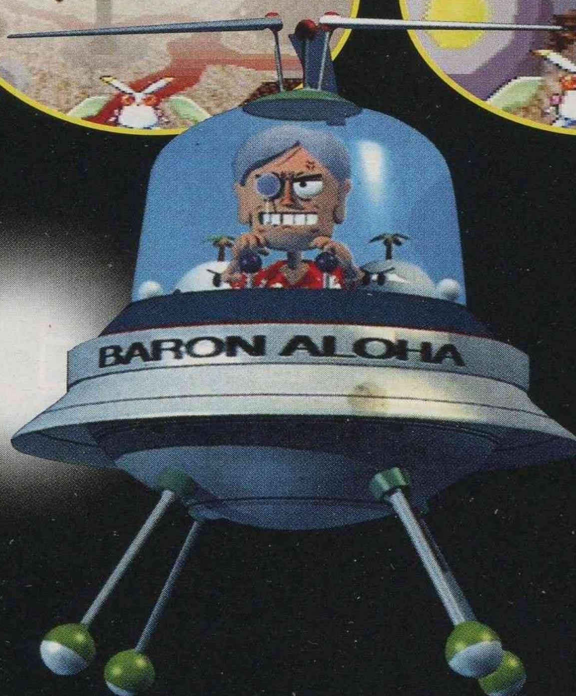


Come potete vedere dalle immagini, *JF* ha un concept molto originale.








*In alto:* siamo riusciti a finire questo livello, ma ce ne aspetta uno ancora più difficile. *Di fianco*, alcuni mostri di fine livello e, nell'immagine a centro pagina, il perfido Barone Aloha!

## SMEMORATI

**È già disponibile sul mercato parallelo (a un prezzo di lire 75.000 circa) una memory card da inserire nello slot sopra a quello del joypad, con la quale è possibile, oltre a salvare i propri punteggi, personaggi e livelli dei giochi preferiti, anche copiarli e trasferirli su un'altra carta. La Sony ha dichiarato di voler immettere sul mercato card di diversa capienza, oltre a quella attualmente disponibile che può immagazzinare una dozzina di salvataggi per giochi di medie dimensioni oppure tre (all'incirca) per grandi titoli, come i GdR.**








In questo livello dovrete affrontare nientemeno che un enorme dragone rosso! Grazie alla vostra agilità potrete farcela!



Queste piattaforme sospese nel vuoto sono davvero spettacolari e, oltretutto, difficili da raggiungere: dovrete calcolare attentamente il salto.

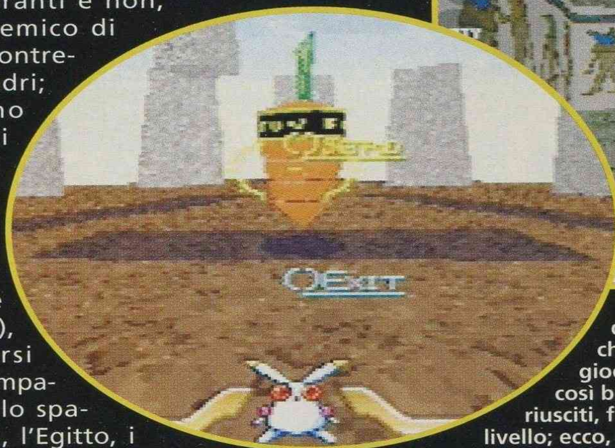


I Moai dell'Isola di Pasqua fanno sempre la loro figura.



Siamo finiti nell'Antico Egitto, con Sfingi, Piramidi e mostri in tema.

in prima persona, del quale siete il protagonista sottoforma di coniglio robotico (un Robbit, per l'appunto) in grado di spiccare balzi poderosi da un punto all'altro di uno schermo costituito da un piano di base sul quale sono sospesi a mezz'aria dirigibili, costruzioni megalitiche, cetacei e molti altri elementi, a seconda del mondo che state visitando. Il vostro compito è di impedire al perfido Baron Aloha di fregarsi alcuni pezzi del mondo, ritrovando, per ogni quadro, le quattro carote che vi permetteranno di liberare la porzione di pianeta sulla quale siete. A tentare di fermarvi ci saranno decine di mostriciattoli, sparanti e non, oltre al classico nemico di fine livello che incontrerete ogni due quadri; questi ultimi sono divisi in sei mondi per un totale di diciotto piattaforme principali, tra loro raggruppate a tre a tre (il mostro finale è sempre sull'ultima), e ispirate a diversi temi: la città, la campagna, il luna park, lo spazio, i ghiacci polari, l'Egitto, i



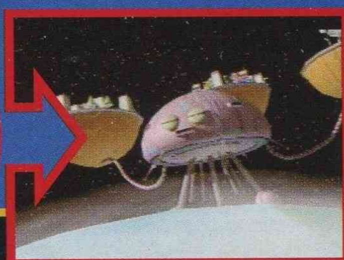




*In alto*: guardate la bellezza grafica di questa stanza funeraria egizia! Scommetto che non vi è capitato mai, prima d'ora, di giocare a uno sparatutto con ambientazioni così ben curate e simpatiche! *A sinistra*: siamo riusciti, finalmente, a giungere alla fine di questo livello; ecco, infatti, la scritta "Exit".

## JUMPING TO BARON ALOHA

Le astronavi del barone hanno rubato dei pezzi del vostro pianeta e voi, vigilante spaziale, dovrete recuperarli!



...2



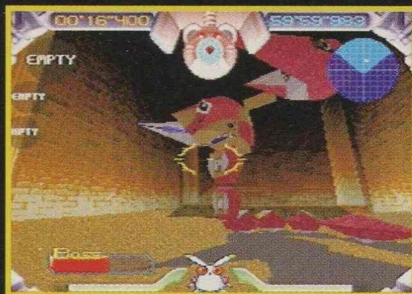
... 3

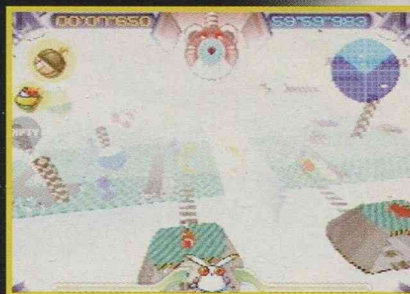


e 4




Fate attenzione a queste macchine volanti: sono molto pericolose.


Una carrellata di mostri davvero suggestivi: ecco un serpente marino.


Più in alto salterete e più sfocato si farà il paesaggio sottostante.


No, non siete alla guida di una locomotiva, è solo un elemento del livello.

## EVVIVA L'ANNO NUOVO!

Le armi a vostra disposizione assomigliano tutte a fuochi d'artificio, ma a parte questo sanno essere davvero utili:

### PROIETTILI



Anche con i serbatoi vuoti, Robbit potrà difendersi con dei colpi di discreta potenza.

### MISSILI



Questi razzi distruggeranno il nemico e continueranno a volarvi attorno per un pò di tempo.

### SCIA INFUOCATA



Due scie simili a laser partiranno dal vostro robot, colpendo tutto, anche a distanza.

### CIPOLLA



È una bomba che ha un raggio d'azione limitato, ma grande potere distruttivo.

### GIRANDOLE



Sono veri e propri fuochi di Capodanno, ruoteranno intorno a voi distruggendo tutti i nemici.

vulcani roventi e il mare. A vostra disposizione avete armamenti di vario genere, oltre a un'agilità fuori della norma: l'ebbrezza provata nel muovervi liberamente in tutte le direzioni a una velocità incredibile è sperimentabile solo provando a fare una partita a questo pazzo ricettacolo di generi videoludici. Un gioco veramente fuori dalla norma, dalla grafica eccelsa per vastità e completezza di particolari, dal sonoro che definire adatto è riduttivo, dalla bellezza dei temi musicali e l'efficacia degli effetti, davvero coinvolgenti. Tornando all'azione, l'abitacolo del vostro mezzo vi permetterà di eseguire svariate manovre, tra le quali ruotare su voi stessi o alzare e abbassare lo sguardo e, in fase di movimento, spostarvi a passi balzellonanti oppure saltare ad altezze incredibili, deviando la traiettoria di "volo" con i tasti direzionali.




Tutto ciò che circonda Robbit si adatta alla perfezione, prospettivamente parlando, agli spostamenti del nostro eroe, indice di una cura eccezionale nell'utilizzo della tecnica poligonale, per non parlare del Gouraud shading, che riuscire a sfruttare al meglio su spazi così estesi è certamente sinonimo di una potenza grafica che forse solo sulla PlayStation poteva trovare la sua massima espressione. Non si può, inoltre, non notare l'interattività con i vari elementi del paesaggio, calcolata al millimetro e con azioni e reazioni fantasiosissime e tutte da scoprire, e un discorso a parte va fatto anche per i mostri, ben 36 dei quali otto davvero giganteschi, curati alla perfezione sia dal punto di vista stilistico che da quello dell'inventiva. Affrontarli con le capacità di movimento di un simulatore di volo, miste all'agilità di personaggi del calibro di Sonic, è cosa






Spero proprio che vi divertiate ad andare sugli ottovolanti al Luna Park!


Dove ci sono draghi non possono certo mancare dei castelli, e che castelli! Anche in questo caso la grafica fa veramente rimanere a bocca aperta!

## LAICEPS SMETI

**Se le cose si mettono male e la vostra bravura non basta a tirarvi fuori dai guai, potrete sempre fare affidamento sui bonus sparsi per i vari mondi:**

### CAROTA



La carota vi permetterà di recuperare buona parte delle energie.

### ORTAGGI



Il mazzo di ortaggi vi rimetterà completamente in sesto, peccato non se ne trovino molti.

### CLESSIDRA



La clessidra aumenterà il tempo a disposizione per completare gli stage.

### CONIGLIETTI



Sono abbastanza rari, ma se riuscirete a trovarli, i coniglietti vi regaleranno una vita.

### STOP




Con questa icona bloccherete tutti i nemici per un po', anche se il tempo continuerà a scorrere.

### SUPER CAPSULA



La super capsula vi renderà invincibili per qualche secondo, permettendovi di distruggere i mostri semplicemente toccandoli.







I cetacei del livello sottomarino sono animati in modo eccezionale!




Avete mai visto un igloo con una porta e tanto di pomello?




Meraviglia delle meraviglie: un magnifico galeone affondato!




I piedi del nostro coniglio-robot sono in primo piano, in fase d'atterraggio.



mai vista, almeno fino ad oggi. L'ottima trovata del "triplo salto", consistente nell'elevarsi sempre di più da terra con tre impulsi dati al tasto in calibrata successione, è resa geniale dal fatto che a partire dal secondo la testa di Robbit si volge automaticamente verso il basso, inquadrando sia l'avvicinarsi del suolo sia la punta delle sue zampe, in modo da compiere atterraggi perfetti. Ci sarebbero ancora molte cose da dire riguardo questo gioco, come ad esempio la presenza di ottime animazioni cinematiche d'intermezzo o l'opzione "time attack", che permette di visitare uno qualsiasi dei quadri (anche l'ultimo), per finirlo in prove cronometrate con tanto di annotazione dei tempi migliori, ma come avrete già capito tutti, l'unico modo di apprezzare appieno questo eclettico titolo è uno solo: vederlo in azione.

**• *Orwell 2000***

*Si ringrazia Future Games (Mi)*

## JUMPING FLASH

Con l'arrivo delle nuove console (3DO in testa) e con l'utilizzo del FMV, si era annunciata una nuova era di divertimento elettronico, sia in termini grafici che di concept, grazie all'utilizzo dei 32 bit per la conversione di titoli destinati inizialmente al mercato delle sale giochi. Questo grande cambiamento non è, però, avvenuto, e i tifoni uscitierano,infatti, a semi-giochi pieni di sequenze filmate e personaggi rigidamente digitalizzati, indice di una carenza di software "originale". Col lancio del Saturn le cose sono andate migliorando, ma il vero salto qualitativo si è visto con la PSX della Sony, che fin dalle prime battute ha saputo dimostrare grandi capacità ma soprattutto la voglia di allargare i limiti imposti dai precedenti canoni di gioco, sfornando titoli come *Motor Toon* o *Toh Shin Den*, per giungere a questo piccolo capolavoro, che unisce perfettamente generi bidimensionali a sparatutto, in una nuova e interessante visione, del tutto originale.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

## PLAYSTATION

**GIOCABILITÁ** (1–10: 9)

Oltre a essere estremamente immediato e coinvolgente, poter saltare da altezze incredibili è un vero spasso

**GRAFICA** (1–10: 9)

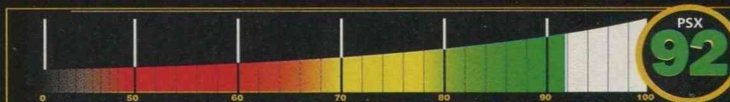
Simpatica e fumettosa, fa ampio utilizzo di Gouraud shading e texture mapping, ottimamente sfruttati

**SFIDA** (1–10: 8)

Il gioco stesso invoglia a finirlo, la difficoltà è ben calibrata e mai proibitiva, fin dall'inizio

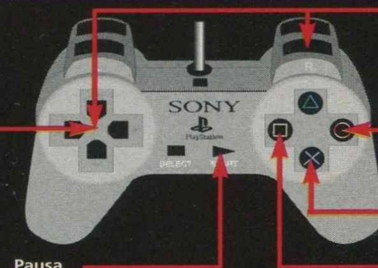
**SONORO** (1–10: 8)

Rispetto al resto si mantiene a buoni livelli, senza mai disturbare gli effetti e la concentrazione del giocatore




## SOTTO CONTROLLO

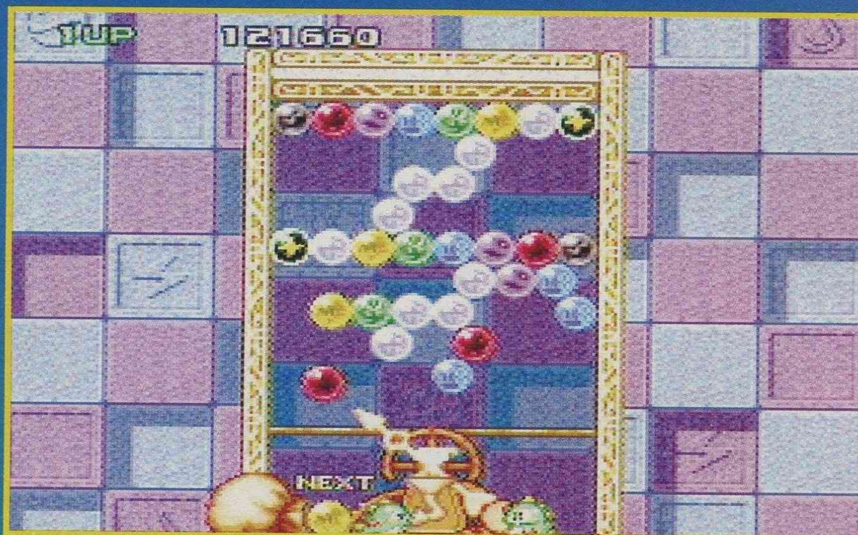
N.B.: il joypad è riconfigurabile

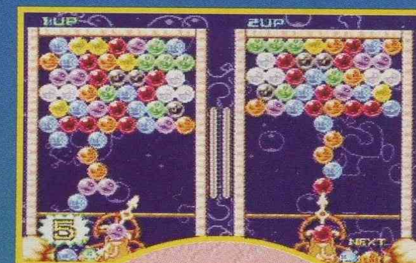


**Casa:** TAITO
**N°Giocatori:** 1/2
**Continua?:** Sì
**Livelli di difficoltà:** 1




Il gioco offre anche un'opzione di "help" per imparare i comandi.





# BUST-A-MOVE



Nell'affollato panorama dei puzzle-game, di tanto in tanto spunta una stella più splendente delle altre, un fiore più profumato che toglie dalle vostre narici quell'aroma plasticoso e standardizzato di troppi cloni di *Tetris*: *Bust-A-Move* porta una tale ventata di freschezza nella sua categoria da farvi risparmiare sulla fornitura di deodoranti e affini per i prossimi 19 mesi. Se frequentate le sale-giochi, può darsi che vi siate imbattuti in un coin-op della Taito chiamato *Puzzle Bobble*, rompicapo che deve il suo nome alla presenza dei simpatici personaggi del clamorosamente bello - e inspiegabilmente mai convertito su SNES e MD - *Bubble Bobble*. La sfida del gioco, ribattezzato *Bust-A-Move* in versione SNES, consiste nel formare dei gruppi di bolle dello stesso colore sparandole con una sorta di balestra posta sul fondo dello schermo senza permettere che le palline raggiungano la base dell'area di gioco. Di volta in volta, una sfera di un determinato colore comparirà sulla balestra e




Ci troviamo già in una situazione alquanto spinosa: basta un errore e verremo seppelliti dalle nostre stesse bolle.




Giocare di sponda è molto interessante e permette di salvare situazioni altrimenti estremamente difficili.

## TRE MODI DI GIOCO POSSON BASTARE?

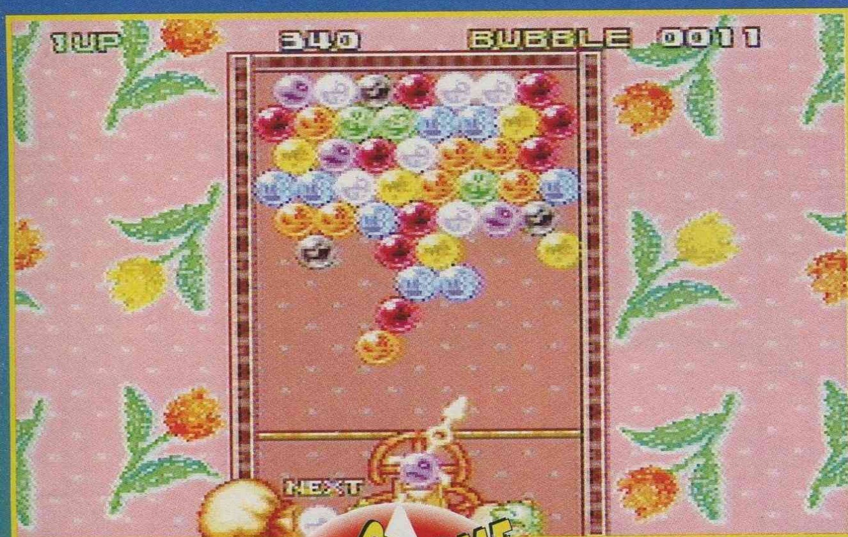
**Si, se, come nel caso di B-A-M, sono tutti e tre belli ed appassionanti: il primo vi mette di fronte a una serie di livelli che devono essere del tutto liberati dalle bolle prima che queste, sospinte da un muro che avanza a scatti, raggiungano la "zona proibita". Il secondo modo di gioco è una sfida contro un avversario - umano o computerizzato - che si conclude con il riempimento dell'area di uno dei due giocatori (che risulterà sconfitto); più bolle farete sparire dal vostro campo di gioco più sfere cadranno su quello dell'avversario, quindi provate a realizzare delle reazioni a catena particolarmente consistenti. Infine, il terzo modo di gioco, vi sfida nel tentativo di far sparire il maggior numero possibile di bolle.**

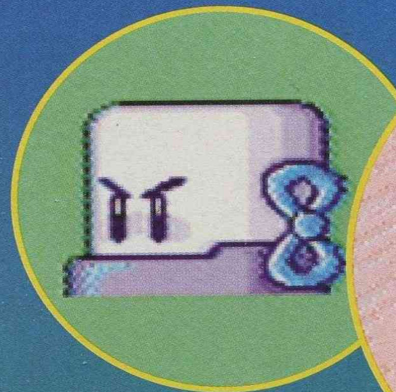



L'opzione di gioco a due, naturalmente, è una delle più divertenti.




Man mano che la difficoltà aumenta, il soffitto scenderà minacciosamente.







*A sinistra*: un colpo ben assestato e la situazione è risolta! *Sopra*: i famosi personaggi del mitico *Bubble Bobble*.

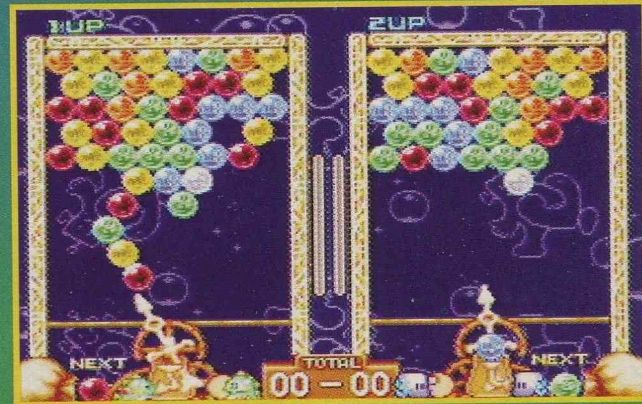
POWER GAME

voi dovrete indirizzarla verso altre bolle dello stesso colore: se riuscirete a formare un gruppo di almeno tre bolle queste spariranno, facendo cadere anche altre eventuali palline sottostanti, a patto che queste ultime non tocchino a loro volta altre sfere. Man mano che la partita avanza, le palline si accumuleranno... anche perché, oltre alle bolle che voi lanciate in campo, intere file di sferette o pezzi di muro saranno inseriti in cima allo schermo, avvicinando le bolle sottostanti alla linea di fine-partita. Il gioco è semplice, ma l'azione si rivela veloce, avvincente e incredibilmente intrigante. Ovviamente, non potete aspettarvi che vi esca sempre la bolla del colore richiesto al momento giusto, ma incolonnando sapientemente le palline di un colore non voluto sotto una coppia già formata, potrete realizzare delle reazioni a catena che apriranno nuovi orizzonti a una partita che sembrava irrimediabilmente compromessa. Inoltre, se sarete in grado di giocare di sponda sfruttando il rimbalzo delle bolle sui muri, potrete prolungare la vostra partita, e di molto. Un capolavoro!

• ***Paddy***



In questo "mode" di gioco dovrete eliminare più palline possibile sfruttando le combinazioni già presenti.



Come potete vedere le situazioni si fanno sempre più complesse, e la sfida può diventare molto emozionante.



La precisione e la velocità, in un gioco come questo, sono tutto!

## BUST-A-MOVE

Io adoro i giochi semplici e avvincenti: dopo aver passato pochi secondi a capire le regole, si possono trascorrere interi pomeriggi di puro divertimento. *Bust-A-Move* fa parte di questa categoria di eletti. Il punto è che non si tratta di un semplice puzzle-game (per intenderci, uno di quelli che richiede essenzialmente strategia e riflessione, mettendo in secondo piano la prontezza di riflessi): *B-A-M* si rivela una sorta di sparatutto, specie inserita dal *WWF* tra quelle in via di estinzione, in quanto dovrete essere rapidi e precisi nel lanciare le bolle al posto giusto e al momento giusto. Il trucco è proprio nel saper indirizzare le sferette tra stretti varchi, nel cercare il contatto simultaneo con due o più palline, nello sfruttare il rimbalzo sui muri, nel creare coppie di palline e colonne sottostanti, in modo da realizzare spettacolari reazioni a catena. Sareste dei pazzi a voler perdere uno dei giochi più belli ed originali MAI visti su qualsivoglia console!

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

## SUPER NES

**GIOCABILITÁ** — 10/10

Ecco, l'ho dato. Non credevo che sarei mai arrivato a dare un bel 10, ma non potevo immaginare che B-A-M potesse essere tanto semplice, appassionante e divertente!

**GRAFICA** — 7/10

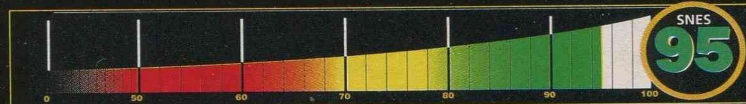
Nulla di eccezionale, ma comunque decisamente azzeccata nella sua essenzialità. È bello rivedere i simpatici draghetti sputa-bolle di Bubble Bobble

**SFIDA** — 9/10

Tre modi di gioco, possibilità di sfidare un amico e poi la tentazione di battere il proprio record: nel Challenge Mode io ho raggiunto 815 bolle, fatemi sapere se riuscite a fare di meglio

**SONORO** — 7/10

Musichette molto carine ma che, alla lunga, potrebbero anche stancare. In sottofondo, provate a mettere un bel pezzo rock veloce e frenetico e tutto sembrerà ancora più bello




## SOTTO CONTROLLO




Punta la balestra lentamente a destra

Punta la balestra lentamente a sinistra

Punta rapidamente la balestra a destra e a sinistra

Spara la bolla

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 2

# SONIC DRIFT 2





## SEGA SQUADRA CORSE

A distanza di dodici mesi dall'uscita del primo *Sonic Drift* (recensito su Game Power n. 28) aggiorniamo il resoconto sulla "pattuglia acrobatica" di casa Sega, che per l'occasione è stata arricchita di tre nuove entrate.

### AMY



La fidanzatina di Sonic possiede una convertibile blu simile alle macchine di *Stunt Race FX* o *Motor Toon GP*, con tanto di occhioni ammiccanti.

### SONIC



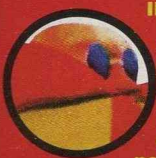
Cominciamo con l'uomo immagine della grande "S" che, ovviamente, non poteva mancare: per lui un'aggressiva spider rossa simil-Ferrari.

### TAILS



Miles Prower, detto "Tails", guida una monoposto in tinta con la tonalità del suo mantello biondo. La carrozzeria è spiccatamente old-style.

### DR. EGGMAN



Il bizzarro veicolo del putribondo dottore a forma d'uovo viaggia sospeso su un cuscino d'aria come gli hovercraft ed è rigorosamente nero opaco.

### KNUCKLES



L'echidna rosso fa sfoggio di un fuori-strada marroncino che non sembra molto adatto alle competizioni, ma si rivela di fatto molto veloce.

### FANG

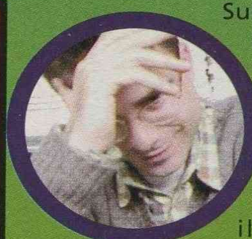


Fang sposa in pieno la scuola tecnologica di Dr. Eggman: anche lui adotta infatti un mini hovercraft, ma i colori sono un po' più vivaci (giallo e blu).

### METAL SONIC



L'alter ego di Sonic è uno dei nuovi personaggi di *SD2*: la Sega lo ha dotato di una macchina blu notte dalle linee molto arrotondate.



Sul mercato dei 16 bit la Sega non ha mai potuto contrastare il grande successo di *Super Mario Kart* della Nintendo: il Mega Drive, infatti, non poteva realizzare le vorticose rotazioni bidimensionali in Mode 7 che hanno reso celebre il Super NES e quindi ha dovuto rinunciare a una sfida che appariva persa in partenza (ma la Vivid Image ha dimostrato, con la recente conversione di *Street Racer*, che anche il MD può dire la sua in questo tipo di simulazioni automobilistiche). E così la grande "S" ha spostato il confronto nel segmento dei portatili a 8 bit, restituendo alla Nintendo il dispetto subito nel campo dei 16 bit: se infatti è vero che il Mega Drive non ha mai avuto il suo *SMK*, è altrettanto vero che un gioco come *Sonic Drift* appare decisamente al di fuori delle possibilità del Game Boy.

La partita si chiude quindi in sostanziale pareggio e sembra accontentare più o meno tutti.

I possessori di Game Gear, in particolare, possono essere molto contenti: a distanza di un anno dall'uscita del già ottimo *Sonic Drift*, la Sega fa uscire un degno sequel che arricchisce il precedente episodio sotto molti punti di vista. L'impostazione complessiva del gioco prevede la disputa di veri e propri campionati di velocità, articolati su tre diverse serie (Purple GP, White GP, Blue GP), ognuna composta da sei circuiti per un totale di diciotto diversi cir-



Sonic va a farsi un bel giretto sulla spiaggia, in cerca di turiste.



Metal Sonic, invece, si allena in campagna per la prossima gara.



Nella pista di montagna ci sono buche da saltare e burroni da evitare.



Fang è stanco delle gare e corre a farsi una vacanza a Las Vegas.



Metal Sonic ha urtato il perfido Robotnik!




cuiti. Il numero delle piste è quindi rimasto invariato rispetto al primo *SD*, ma nella sostanza sono state introdotte alcune novità: innanzitutto il dettaglio grafico è aumentato e offre ora un buon livello di definizione e ottimi cromatismi che spingono le capacità del LCD del Game Gear verso i massimi risultati raggiungibili; i circuiti stessi, inoltre, non sono più soltanto dei classici anelli, ma presentano delle prove "in linea" che garantiscono la stessa lunghezza, ma non obbligano a ripetere più volte lo stesso giro (un po' come avviene in *Sega Rally*... ma le similitudini si fermano qui); la varietà complessiva dei percorsi è stata infine migliorata grazie all'inserimento di divagazioni sul tema, come curve rialzate e piste sospese nel vuoto, spezzate da improvvise interruzioni che richiedono di centrare con precisione una molla posta sul terreno, in modo da essere proiettati al di là del baratro. Anche per quanto riguarda i personaggi *SD2* registra delle novità: a Sonic, Tails, Amy e Dr. Eggman (già presenti nel primo episodio) sono infatti stati affiancati Metal Sonic, Knuckles e Fang, figure emergenti dell'universo Sega. I campionati, comunque, si disputano sempre fra quattro concorrenti: una volta selezionato il proprio personaggio si possono scegliere i tre avversari oppure lasciare che la CPU li assegni con criterio casuale. Naturalmente, però, il massimo del divertimento si ottiene con la modalità "versus" che permette a due giocatori di sfidarsi direttamente collegando due console con l'apposito cavo Gear to Gear.

**•Pentothal**

*Si ringrazia Play Game Shop (TO)*

POWER GAME

*Sopra*: altre due immagini che mostrano le diverse piste del gioco.

## SONIC DRIFT

**Nonostante il crescente clima di pressione che si sta focalizzando attorno al Saturn (soprattutto a causa dell'approssimarsi del lancio europeo, previsto per settembre), la Sega dimostra che il Game Gear gioca ancora un ruolo di rilievo nelle sue strategie di mercato: la macchina viene ancora supportata con software di qualità e titoli come *Ristar* e *Sonic Drift 2* testimoniano in modo esplicito la validità di questa scelta. In un periodo in cui tutti siamo ossessionati dall'uscita dei giochi di guida della nuova generazione (*Ridge Racer*, *Daytona USA*...), *SD2* ci ricorda che è ancora possibile passare delle belle ore di divertimento guidato con un hardware "piccolino" come il Game Gear. Questa cartuccia esprime tutte le sue potenzialità nella modalità "versus", con due giocatori che si sfidano in link, ma anche giocando da soli si può apprezzare la grande immediatezza di gioco e la bella caratterizzazione dei personaggi Sega. Il bollino "Power Game" è quindi il giusto riconoscimento per un prodotto realizzato con cura e decisamente riuscito.**

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

## GAME GEAR

**GIOCABILITÁ** (1–10: 9)

Date le limitate potenzialità della macchina, la simulazione offerta da *SD2* merita un elogio per la giocabilità e il buon feeling comunicato al giocatore

**GRAFICA** (1–10: 9)

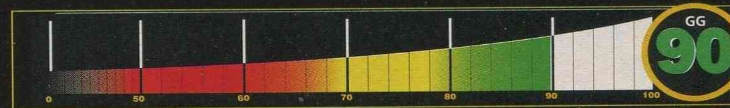
Le diciotto piste incluse nella cartuccia offrono una grande varietà di stili grafici e ambientazioni: ognuna, poi, è disegnata con maestria e ottimi cromatismi

**SFIDA** (1–10: 8)

Il livello di difficoltà è tarato per i giocatori più giovani ed è quindi medio-basso. Una volta completati tutti i campionati si può correre contro il cronometro

**SONORO** (1–10: 8)

Purtroppo il rumore dei motori è pressoché inesistente: le musiche di sottofondo, in compenso, sono frenetiche al punto giusto e danno ritmo alle corse




## SOTTO CONTROLLO



**Casa:** SEGA
**N°Giocatori:** 1/2
**Continua?:** SÌ
**Livelli di difficoltà:** 1



Era dai tempi di *Clockwork Knight* che attendevo un secondo platform targato Sega per questa console, con la subdola intenzione, lo ammetto, di vedere quanto avrebbe perso il nuovo nato rispetto al primo. Quale sorpresa, dunque, nel trovarmi davanti un prodotto ben riuscito sotto molti aspetti, interpretato da simpatici sprite in stile manga e con musiche e ambientazioni davvero memorabili! In questo *Astal* dovrete attraversare la "solita" sequela di quadri e incontrare mostrini e mostro-



Questo personaggio dispone di tante frecce nel suo arco.

**Il viaggio per arrivare alla meta è duro e rischioso, ma con in ballo la sorte dell'amata nessuno può fermarvi.**

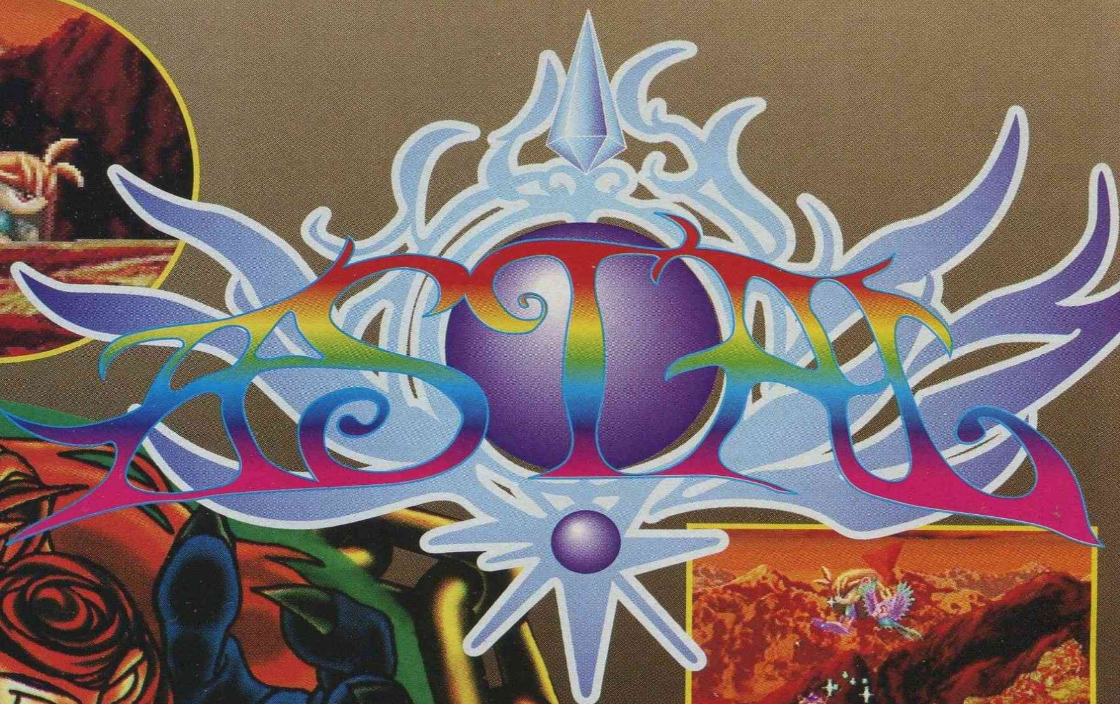
...1



...2










Certo i giochi sul Saturn non hanno il problema di pochi colori su schermo.

## INCUBI CRISTALLINI

**Ecco una rappresentanza di alcuni dei nemici che incontrerete durante l'avventura. Peccato per la poca varietà e una lieve rigidità di animazione**

### GIULLARE

Questo strano mostro dall'aspetto pagliaccesco ha l'abitudine di venirvi incontro saltando talmente in alto da uscire dallo schermo: invece di balzargli addosso aspettate che arrivi a distanza di tiro.

### STIGEO

L'uccellaccio lo troverete nelle zone più pericolose dei vari scenari: non può farvi alcun male, ma se riuscirete a colpirlo potrete prendere il bonus racchiuso nel cristallo che trasporta.

### MOSTRO DI CRISTALLO

Questi sono i nemici che incontrerete per primi sul vostro cammino, sono stupidi e poco bellicosi, non sarà quindi un problema sbarazzarsene in un modo o nell'altro.

### ELEMENTALE

Esistono due varianti di questo essere, uno è composto dalla terra e l'altro dal fuoco; nel primo caso fate tremare la terra e si trasformerà in cristallo, nel secondo spegnetelo col soffio per poi prenderlo e lanciarlo via.

## PESTONI ANIMATI















ni di fine livello, aiutati da un pappagallino in grado di compiere attacchi speciali e rifornirvi di energia a comando. Il motivo del vostro viaggio è molto importante: siete alla ricerca della vostra promessa sposa, rapita da un malvagio fratello, al quale dà manforte un potente demone con tutte le sue creature infernali. Grazie alla vostra forza titanica (sradicare alberi e sollevare pietroni sarebbe dura anche per Schwarzenegger) sconfiggerete anche quest'ultimo in men che non si dica, e proprio qui viene l'immancabile nota dolente: la longevità. Nonostante un sistema di gioco a due abbastanza originale, (il primo giocatore usa Astal e l'altro la pappagallina) la brevità dei mondi da attraversare (oltretutto, poco numerosi) è l'unica, dolorosissima spina nel fianco di




Il fondale ghiacciato possiede dei meravigliosi riflessi che ricordano molto quelli di *Donkey Kong Country*.



Il mondo di *Astal* è popolato di incredibili e letali creature.










*Astlan* possiede la frande capacità di calare il giocatre in un mondo fantastico di chiara impronta fantasy. Peccato che questo non basti a renderlo un successo su una macchina come il Saturn.

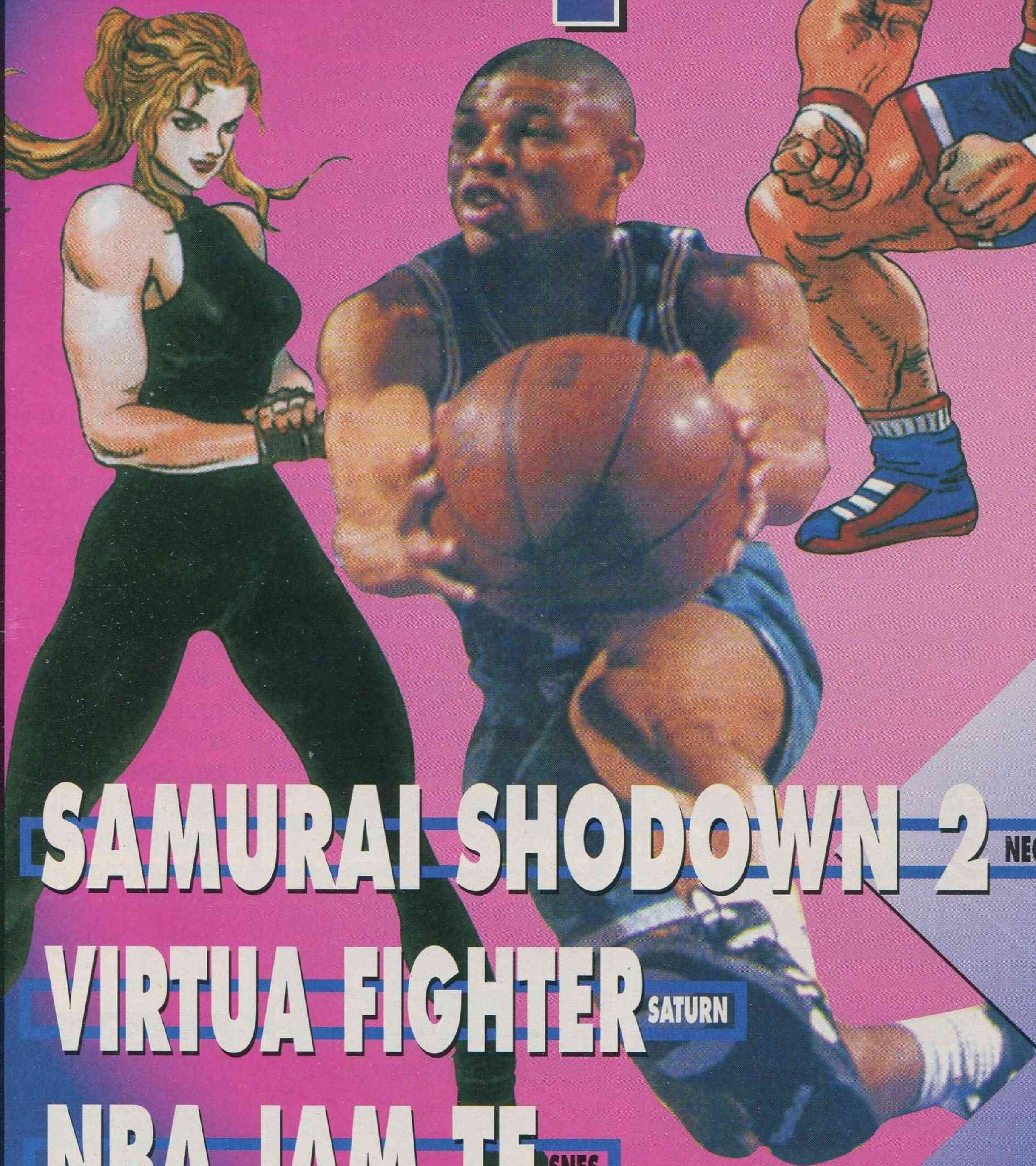


Alla fine di ogni livello potremo gustarci le classiche animazioni che ci racconteranno l'evolversi della trama.

NBA JAM TE • SAMURAI SHODOWN 2 • VIRTUA FIGHTER

# GAME power help

ANNO 2 • N° 6



## SAMURAI SHODOWN 2 NEO GEO

## VIRTUA FIGHTER SATURN

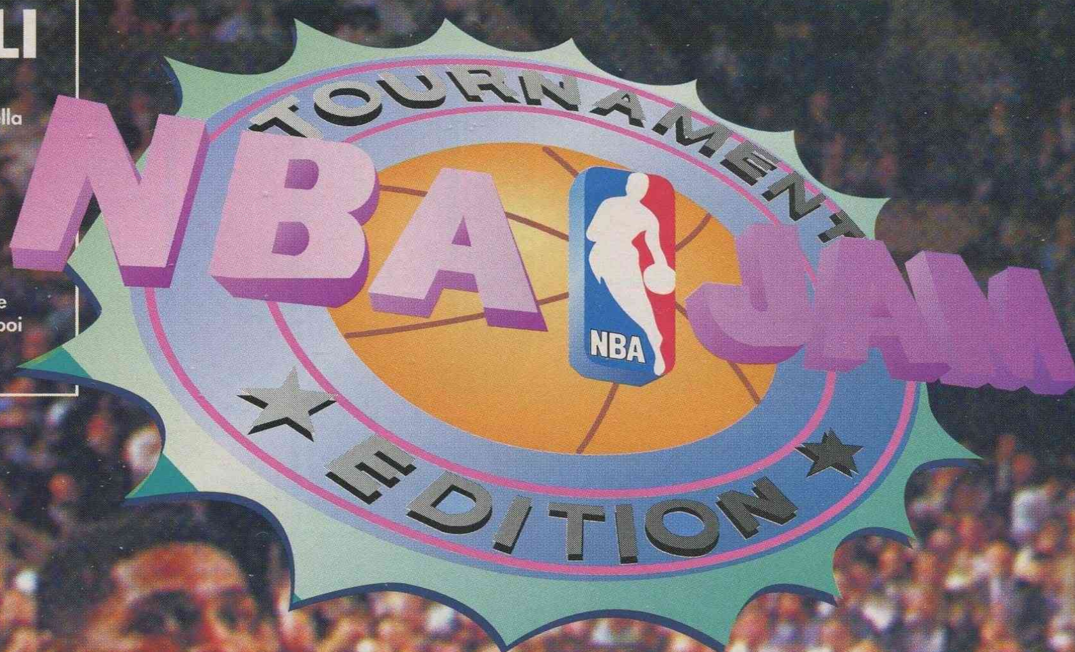
## NBA JAM TE SNES

6

# PERSONAGGI SPECIALI

## COME ATTIVARE I CODICI

Per giocare con i personaggi segreti di questo Help dovrete entrare nella schermata di gioco in cui si inseriscono le iniziali. Dovrete inserire una lettera per volta e attivarla con il codice: "A", "B", "X" o "Y" si riferiscono al pulsante che dovrete premere insieme a Start, mentre "N" significa che dovrete premere un pulsante qualunque ("A", "B", "X" o "Y" indifferentemente) ma SENZA premere Start. Facciamo un esempio: per giocare con il Presidente Clinton (CIC ANB) dovrete inserire l'iniziale C quindi attivarla premendo Start e A, inserire l'iniziale I e attivarla premendo un tasto qualsiasi TRANNE Start, infine inserire l'iniziale C attivandola premendo Start e il pulsante B. Non è poi così difficile, non è vero?

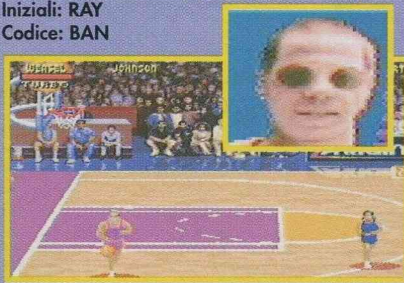






**Già il primo capitolo di questa saga cestistica, come ricorderete certamente, nascondeva numerosi cheat mode e codici che permettevano di giocare con personaggi speciali, ma la *Tournament Edition* è riuscita a superare il suo predecessore! In queste pagine vi presentiamo tutti i codici e i trucchi che siamo riusciti a scoprire... ma, badate bene: probabilmente non si tratta di una lista completa e vi consigliamo di tenere d'occhio i Random dei prossimi mesi per le eventuali novità!**

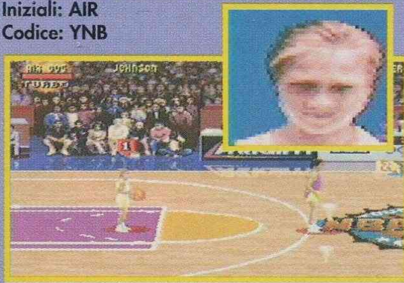
**•DAN FEINSTEIN (WEASEL)**
Iniziali: RAY
Codice: BAN



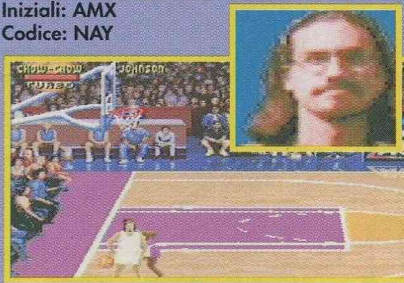
**•ERIC KUBY (KABUKI)**
Iniziali: DAN
Codice: NBA



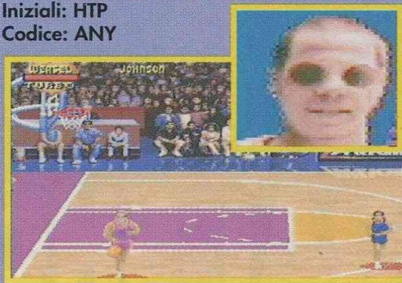

**•ERIC SAMULSKI (AIR DOG)**
Iniziali: AIR
Codice: YNB



**ASIF CHAUDHRI (CHOW-CHOW)**
Iniziali: AMX
Codice: NAY



**•WES LITTLE (SCOOTER PIE)**
Iniziali: HTP
Codice: ANY



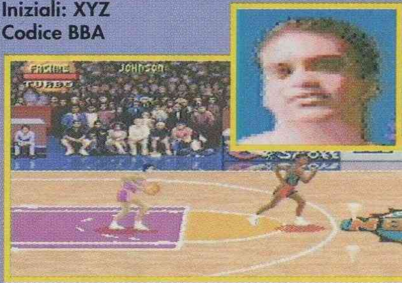
**•BRETT GOW (BRUTAH)**
Iniziali: LGN
Codice: ABN



**•SCOTT SCHENO (KID SILK)**
Iniziali: KSK
Codice: NBY




**•ALEX DELUCIA (FACIME)**
Iniziali: XYZ
Codice BBA



**•ACCLAIM**

Con i codici riportati in questa sezione potrete giocare con gli sviluppatori della Acclaim che hanno collaborato alla creazione di *NBA Jam Tournament Edition*!

### PRESIDENTE BILL CLINTON
Iniziali: CIC
Codice: ANB



### HILLARY CLINTON
Iniziali: HC_
Codice: NBN



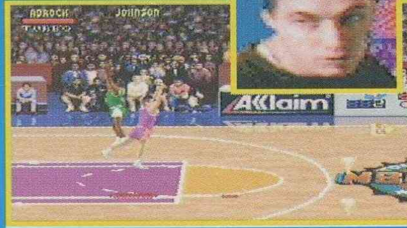
### PRINCIPE CARLO
Iniziali: ROY
Codice: BAN



### FRANK THOMAS
Iniziali: SOX
Codice: BNA



### ADROCK
Iniziali: ADR
Codice: NYB



### PERSONAGGI FAMOSI
Le celebrità con cui potrete giocare inserendo questi codici non sono così famose in Italia come lo sono in America, quindi alcuni dei nomi elencati in questa sezione potrebbero dirvi poco… Ma altri sono assolutamente strepitosi!

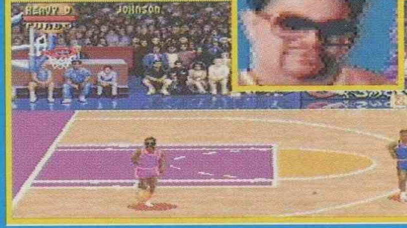
### RANDALL CUNNINGHAM
Iniziali: PHI
Codice: NAY



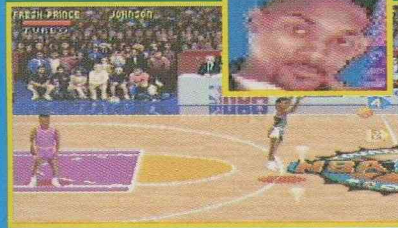
### MIKE D.
Iniziali: MKD
Codice: YNY



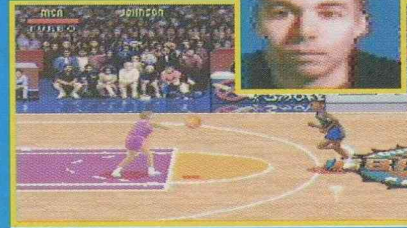
### HEAVY D
Iniziali: HVY
Codice: ANB



### FRESH PRINCE
Iniziali: WIL
Codice: YBN



### MCA
Iniziali: MCA
Codice: BBN



### JAZZY JEFF
Iniziali: JAZ
Codice: YAA



## IGUANA

Il codice di NBA Jam Tounament Edition è stato creato proprio dai "giocatori" che vedete qui sotto: divertente, vero?

## MILO STUBBINGTON (MOOSEKAT)

Iniziali: MPF
Codice: BYN



## SNAKE PALMER

Iniziali: GOF
Codice: AYB



## NEIL HILL

Iniziali: NDH
Codice: ABA



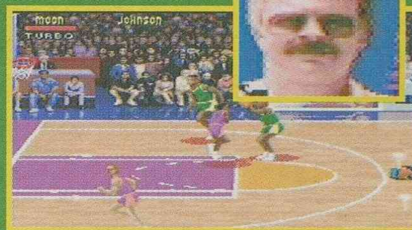
## CHRIS KIRBY

Iniziali: CK
Codice: BNY



## JAY MOON

Iniziali: JAY
Codice: NAB



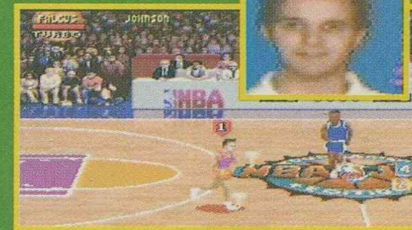
## MUSKETT

Iniziali: MCM
Codice: BBY



## JASON FALCUS

Iniziali: JF
Codice: ANY



## NBA

Queste personalità dell'NBA non sono disponibili normalmente, ma grazie a questi codici potrete selezionarle senza problemi!

## SUN GORILLA (MASCOTTE DEI SUNS)

Iniziali: GOR
Codice: NBB



## LARRY BIRD

Iniziali: BRD
Codice: AYA



## CAROL BLAZEKOWSKI

Iniziali: BLZ
Codice: YNY



## BENNY (MASCOTTE DEI BULL)

Iniziali: BNY
Codice: BNY



## HUGO (MASCOTTE DEGLI HORNET)

Iniziali: HGO
Codice: NYA



## CRUNCH (MASCOTTE DEI T-WOLVES)

Iniziali: CRN
Codice: ABN



## WILLIAMS

Ora potrete giocare con gli sviluppatori della Williams che hanno creato la versione coin-op e hanno collaborato a quella per Super Nintendo!

### TONY GOSKIE

Iniziali: TWG
Codice: BNA




### JAMIE RIVETT

Iniziali: RJR
Codice: NAY




### MARK TURMELL

Iniziali: MJT
Codice: ANA




### SHAWN LIPTAK

Iniziali: SL
Codice: NBB




### SAL DIVITA

Iniziali: SAL
Codice: AYN




### JOHN CARLTON

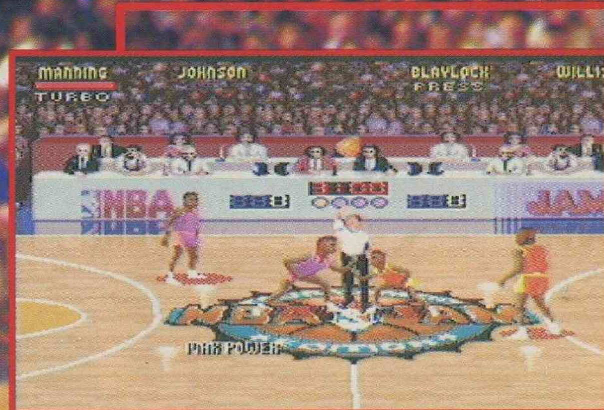
Iniziali: JMC
Codice: YYB




# GABOLE E CHEAT MODE

Per usare questi codici dovrete muovervi velocemente, inserendoli nella schermata di "Team Match-Up". Per convenzione abbiamo usato queste abbreviazioni: "U", "D", "S" e "G" stanno per su, destra, sinistra e giù sulla croce direzionale del joypad, mentre "A", "B", "X" e "Y" sono i pulsanti da premere. Buon divertimento!





### CODICI SENZA MESSAGGIO

Questi codici, quando vengono attivati, non fanno apparire nessun messaggio sullo schermo: questo complica un po' le cose, dato che vi sarà difficile capire se il trucco vi è riuscito o meno, ma impedisce al vostro avversario di capire che lo state usando!

**•SPINGENDO UN AVVERSARIO CADRETE ENTRAMBI**
U•U•U•U•S•S•S•S•A•A

**•SPINGENDO UN AVVERSARIO CADE IL COMPAGNO DI SQUADRA**
U•U•U•U•S•S•S•S•B•B

**•PASSAGGIO TELETRASPORTO**
U•D•D•S•A•G•S•S•D•B

**•TIRO ALTO**
U•G•U•G•D•U•A•A•A•G

**•AUMENTO DI VELOCITÀ**
U•U•U•U•S•S•S•S•B•A

**•CAMPO SCIVOLOSO (PER TUTTI I GIOCATORI)**
A•A•A•A•A•D•D•D•D•D









**CODICI CON MESSAGGIO**

Se inserite correttamente questi codici apparirà un messaggio sullo schermo. Se siete abbastanza veloci potrete inserire uno di questi codici insieme a uno di quelli senza messaggio e, in breve, massacrare il vostro avversario!

**•PERCENTUALE DI TIRO**
U•U•G•G•B

**•"POWER" AL MASSIMO**
D•D•S•D•B•B•D

**•"ON FIRE" SEMPRE ATTIVATO**
G•D•D•B•A•S

**•POWER-UP IN DIFESA**
A•B•U•A•B•U•G

**•SCHIACCIATA DA QUALUNQUE PUNTO DEL CAMPO**
S•D•A•B•B•A

**•INTERCETTAZIONE MIGLIORATA**
S•S•S•S•A•D

**•"GOAL TENDING" PERMESSO**
D•U•G•D•G•U

**•TURBO INFINITO**
B•B•B•A•G•G•U•S

**•TIRI DA 3 PUNTI POTENZIATI**
U•G•S•D•S•G•U

**TRUCCO SPECIALE**

Se volete vincere il torneo senza troppi problemi premete Start nello schermo dei titoli e inserite i seguenti codici:
Y•U•G•B•S•A•D•G•Start
Per battere 26 squadre: inserire l'iniziale END
Per battere 27 squadre: inserire l'iniziale JAM

















A grande richiesta, eccovi finalmente una guida completa che vi svelerà tutti i trucchi e tutti i segreti di questo fantastico picchiaduro per NEO GEO. Non sarà certo ai livelli di *Tekken* o *Toh Shin Den*, ma vi assicuro che nasconde un sacco di simpatiche sorpresine. Oltre a tutte le mosse dei quindici personaggi (incluse le divertenti "Super Deformed Transformation"), in questi Help scoprirete come controllare il famigerato arbitro. Un'ultima nota prima di cominciare: come noterete leggendo, i personaggi che possiedono la mossa segreta sono soltanto quattro; purtroppo pare proprio che non ne esistano altre ma, come si dice, la speranza è l'ultima a morire...

# SAMURAI SHODOWN II

# HAOHMARU

Incarna la classica figura dell'antico samurai errante alla caccia di demoni. Armato della sua fedele No-dachi e della sua bottiglia di Sake, è uno dei combattenti più versatili ed equilibrati. La sua somiglianza a Ryu e Ken di *Street Fighter* lo rende un personaggio abbastanza immediato da usare, senza contare che si tratta del "testimonial" di *Samurai Shodown*!

**KOGETSUZAN RUSH (TEMPA FUUZIN ZAN):**
GD, S, GS, G, GD, D, S, G, GS + BC
Potrete eseguire questa mossa in qualunque momento del gioco: Haomaru girerà per quattro volte su se stesso per terminare con un Kogetsusan da 16 Hit Combo!




NG



**CYCLONE SLASH (OUGI SENPUURETSUZAN):**
G, GD, D + Slash (usare Kick per la finta)
Il classico colpo a distanza che in aggiunta vi permette una finta per ingannare l'avversario.



**OUGI RESSHIN ZAN:**
D, G, GD + Kick
Eseguendo questa mossa Haomaru si esibirà in un salto con spadata finale capace di aggirare i proiettili nemici.



**CRESCENT MOON SLASH (OUGI KOGETSUZAN):**
D, GS, G, GD + Slash
Questa mossa ricorda molto da vicino il famoso "Shoryuken" di *SF2*: come esso é infatti un'ottima mossa difensiva.



**SAKE ATTACK (SAKE KOGEKI):**
G, GS, S + A
Questa mossa permette ad Haomaru di respingere i proiettili avversari. Il problema è che tale azione necessita di un tempismo a dir poco millimetrico.



**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
D, GD, G, GS, S, D, S + B



**FLAME OF THE CONQUEROR (TEMPA SEIKOUZAN):**
D, GD, G, GS, S, D + A
Haomaru usa la sua spada per creare una gigantesca onda di energia frontale che lo difende da tutti gli attacchi.

## LEGENDA

Tutte le mosse sono riferite al personaggio voltato verso destra.
S: sinistra - D: destra - G: giù - A, B, C, D: i corrispondenti tasti del NEO-GEO senza modifiche. Se scritti attaccati (es. BCD) si intende una pressione contemporanea dei pulsanti indicati - Slash: indica la pressione o di A (per un attacco debole) o di B (per un attacco medio) o di AB (per un attacco forte).
Kick: identico a "Slash" ma con l'uso di o C, o D, o CD.
x2 o x3: indicano la ripetizione del movimento DOPO cui sono posti per il numero di volte segnato.

*N. B. Le diagonali sono espresse da G e dalla direzione corrispondente (S, D)*



# WAN FU

Il grande mongolo è tornato da *SS* con un'arma nuova: al posto della sua sciabola, stavolta usa un gigantesco pilastro di granito che incute un certo timore. Ovviamente il suo vantaggio risiede nella forza erculea che gli consente di infliggere gravi danni all'avversario, anche se a una velocità contenuta.



**EXPLODING CONFUCIOUS (BENPATSU):**
G, GS, S + CD
Wan-Fu comincia a tirare capate sul suo pilastro per caricare la barra del "power" ed eseguire subito la mossa speciale.



**CONFUCIOUS SLASH (KIKOU SENPUU GEKI):**
D, G, GD + Slash
Questa mossa è del tutto simile al Kogetsusan di Haohmaru, utilissima per fermare gli attacchi volanti.



**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
S, D, GD, G, GS, S, D + D



**CONFUCIOUS SWIPE (KIKOU DAI BOKUSATSU):**
G, GD, D + Slash
Wan-Fu comincia a roteare su se stesso utilizzando il pilastro incendiato come "corpo contundente".



**NEW CONFUCIOUS THUNDER BOMB :**
G, GS, S + Slash
Wan-Fu lancia il pilastro che si incendia generando un'esplosione al contatto con il terreno.



**WRATH OF GOD BLOWOUT (SHIN KIKOU DAI BAKUTEN):**
D, S, GS, G, GD, D + B
Wan-Fu lancia il suo pilastro come nella Thunder Bomb ma stavolta l'esplosione generata è di dimensioni colossali.



Questa graziosa combattente possiede una velocità e una agilità senza eguali; ciònonostante i suoi colpi hanno potenza e raggio piuttosto limitati. Inoltre, può contare sull'aiuto del suo fido falchetto che può essere usato sia come mezzo di trasporto che come arma.

# NAKORURU

**APEFUCHI KAMUI RYMUSE:**
GD, G, GS, S, D, G, GD + BC
Simile alla mossa segreta di Haohmaru, ma termina con il lancio del falco per quattro hit consecutivi.





**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
D, GD, G, GS, S x2 +D



**MAMAHA FLIGHT:**
G, GS, S + C
Questa mossa permette alla pulzella di appendersi al suo falchetto per poi attaccare con le mosse successive. In volo è però vulnerabile agli attacchi.



**KAMUI RYUSE:**
G, GS, S + Slash
Utilizzando il suo velo, Nakoruru è in grado di respingere i proiettili che le vengono sparati contro. Anche questa mossa necessita di un grande tempismo.



**YATORO POKU (IN VOLO):**
G + A, B, C, D
Dal Mamaha Flight Nakoruro si getta roteando sull'avversario.



**LELA MUTSUBE:**
G, GD, D + Slash
Simile alla precedente, termina in volo con la possibilità di colpire gli avversari in salto.



**KAMUI MUTSUBE (IN VOLO):**
A, B, C, D
Come la precedente, ma Nakoruro si incendia per colpire.



**ANNU MUTSUBE:**
S, GS, G + Slash
Nakoruro scivola rapidamente all'attacco del nemico colpendolo basso con la sua spada. Se parata, però, questa mossa lascia il tempo per un facile contrattacco.



**AMUBE YATORO:**
D, GD, G, GS, S + Slash
Nakoruru manda con traiettoria diagonale il falco incendiato all'attacco.



**IRUSUKA YATORO LISE:**
D, S, GS, G, GD, D + A
Nakoruro lancia il suo falco, che in una odissea di colori va a colpire per cinque volte l'avversario, distruggendo la sua arma.






Si potrebbe affermare che Genjuro sia la metà malvagia di Haohmaru, essendo dotato di mosse molto simili al Samurai. Questa ipotesi è, peraltro, avvalorata dal fatto che siano stati entrambi allievi di Nicotine, sebbene Genjuro abbia seguito la strada delle tenebre.

# GENJURO KIBAGAMI

### BLAST OF THE BEAST (SANRENSATSU [KIBA, TSUNO, RIN]):

G, GD, D + Slash (x3) Genjuro si lancia verso l'avversario per colpirlo con una possente spadata. Questa mossa può essere eseguita in successione di tre come il Rekka Ken di Fei-Long (*Super Street Fighter II Turbo*).



### FIVE SENSE BARRAGE (GOKOUZAN):

D, GD, G, GS, S, D + A

Genjuro lancia l'avversario in volo e lo colpisce, restando in aria, con cinque differenti affondi. Molto "coreografica" come mossa.



### SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:

D, GD, G, GS, S, D, S + B



### CHERRY BLOSSOM MINCER (OUKAZAN):

G, GS, S + Slash

Con questa mossa, Genjuro lancia una "carta" contro l'avversario. Pur essendo piuttosto veloce, anche alla massima potenza non percorre tutto lo schermo.



### FLASH OF THE PHOENIX (TOHA KOUYOKUJIN):

D, G, GD + Slash

Questa mossa è identica al Kogetsusan di Haohmaru.



# GALFORD



Questo ninja biondo è praticamente la copia sputata di Hanzo, ma può contare sull'aiuto del suo fedele cane Poppy, che dispone di diverse mosse. Diversamente dal ninja, i suoi attacchi sono basati sull'elettricità e la sua mossa segreta viene tradita dalla presenza del suo cane.

**INVISIBILITY:**
D, S, D, S, G + BCD
Tanto per cambiare, anche la mossa segreta è identica a quella di Hanzo, ma riguardando esclusivamente Galford è un po' meno efficace, poiché Poppy rimane visibile.





**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
D, GD, G, GS, S, D, S + C



**STRIKE HEADS (PRESA SPECIALE):**
D, G, GD + Kick
È identica alla presa speciale di Hanzo con l'unica differenza che elettrifica l'avversario al posto di incendiarlo.



**RUSH DOG:**
G, GS, S + Slash
Poppy si lancia all'attacco dell'avversario colpendolo di testa.



**MACHINE GUN DOG:**
G, GS, S + C
Questa mossa manda Poppy a mordere la gola del nemico.



**PLASMA BLADE:**
G, GD, D + Slash
La classica "bolla" a distanza basata sull'elettricità. Lo stile di esecuzione ricorda molto quello del "Sonic Boom" di Guile.



**HEAD REPLICATOR ATTACK (QUANDO COLPITI)**
BCD
Anche questa mossa è uguale al Ninja Teleportation di Hanzo, ma fa riapparire Galford sulla testa dell'avversario.



**REPLICA DOG:**
G, GS, S + D
Poppy ci mostra le sue abilità di ninja, sparendo per poi cadere sulla testa dell'avversario.



**REAR REPLICATOR ATTACK:**
D, GD, G, GS, S + BCD
Ancora una volta questa mossa è simile a una di quelle di Hanzo: il Ninja Teleportation Jig.



**MEGA STRIKE DOG:**
D, GD, G, GS, S, D + D
Con questa mossa Galford manda all'attacco Poppy, che si accanisce sull'avversario fino a rompergli l'arma.



**SHADOW COPY:**
D, GD, G, GS, S, D + A, B
Mossa identica al Ninja Multiplier di Hanzo.



Il "bello" del gioco, sempre attorniato da ragazze, è il personaggio che maggiormente ricorda Goemon di "Lupin III". Il suo stile di combattimento è tra i più letali e lo rende forse il più forte personaggio del gioco... sempre che abbiate il gusto di giocare con un povero tisico!

# UKYO TACHIBANA

### AFTERIMAGE ATTACK (ZANZOU FUMIKOMI GIRI):

G, GD, D + Kick

Questa mossa, virtualmente imbloccabile, proietta Ukyo contro l'avversario causandoli gravi danni. Anche se parata, questa mossa non lascia un facile contrattacco.



### SWALLOW SWIPE ATTACKS (TSUMABE GAESHI):

(in salto) GS, G, GD, D + Slash

(da terra) GS, G, GD, D + Salto + Slash (correndo indietro) S, S, GS, G, GD, D + Slash

Mossa tra le più versatili di tutto il gioco può essere utilizzata sia come attacco a distanza, sia come mossa difensiva dagli assalti volanti.



### SNOWFALL SLASH (HIKEN SASAME YUKI):

G, GS, S + Slash (usare Kick per la finta)

Ukyo si esibisce con un colpo multiplo capace di creare ingenti danni; l'uso del calcio permette di eseguire una finta per ingannare l'avversario.



### SNOWFALL SLASH (HIKEN SASAME YUKI):

G, GS, S + Slash (usare Kick per la finta)

Ukyo si esibisce con un colpo multiplo capace di creare ingenti danni; l'uso del calcio permette di eseguire una finta per ingannare l'avversario.



### SWALLOW SUPER SLASH (TSUBAME ROKU REN):

D, S, GS, G, GD, D + AB

Questa mossa rappresenta la versione potenziata del Tsubame Gaeshi, capace di colpire sia a terra che in aria con ottimi risultati.





# KYOSHIRO SENRYO

Questa specie di pagliaccio da circo è in realta un'attore teatrale giapponese (attore di Kabuki, per la precisione); la sua arma, la naginata, gli permette di effettuare ottimi allunghi, dandogli un vantaggio non indifferente rispetto agli altri lottatori. Peccato per il trucco e per la sua squallida abitudine di mostrare la lingua!

### ARAGOTOSHI KYOSHIRO "CHINIKU-NO MAI" (FLESH FLAIL DANCE OF KYOSHIRO):

D, S, GS, G, GD, D + C

Kyoshiro si esibisce al suolo in una "trottola incendiaria" completamente direzionabile, capace di distruggere l'arma dell'altro lottatore.



### SWIRLING DANCE OF THE DEMON (KAITEN KYOKUBU):

D, G, GD + Kick

Con questa mossa il nostro attore rotea su stesso in volo diventando virtualmente invulnerabile agli attacchi da arma bianca.





### DANCE OF FIRE (KAENKYOKUBU):

G, GD, D + Slash

Dimostrandosi possessore di un pesantissimo alito, Kyoshiro "esala" una fiammata dall'alto potere difensivo.



### SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:

D, S, GS, G, GD, D, S + D



### KABUKI SWIRL (FUURETSUSEN):

G, GS, S + Slash

Il classico attacco a distanza che, stavolta, sfrutta un ventaglio infuocato.



### FLYING LION'S TAIL (CHOBI JISHI):

G, GS, S + Kick

Piantando la sua Naginata sul pavimento, Kyoshiro si protende verso l'avversario incendiandosi con devastanti effetti.



### BLOOD MIST SLICE (CHI KEMURI KURUWA) (IN SALTO):

G + AB

Esegue la Dance of the Demon durante un salto.



# GEN-AN SHIRANUI



Una volta alleato del Re dei Demoni Mizuki, ora Gen-An si è ribellato per diventare lui stesso il Re! Vagamente simile a Blanka di *SF2* e armato di artigli alla Nightmare, è il personaggio più "bestiale" del gioco. Curiosi i suoi tentativi di imitazione di Haohmaru quando vince.



**SLAUGHTER HOUSE TUMBLE (NIKUTEN TSUKI):**
D, G, GD + Slash
Questa mossa trasforma Gen-An in una gigantesca Shuriken che si getta contro l'avversario rimbalzando indietro al primo contatto.



**BLOOD GRIP (TSUME TSUNAMI):**
D, GD, G, GS, S + Slash
Gen-An lancia il suo guanto: se il colpo va a segno, avvicina e stordisce l'avversario rendendolo vulnerabile a un secondo attacco.



**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
D, GD, G, GS, S x2 + C



**SUPER SHREDDER (GEN-AN DAPPI):**
(quando colpito) BCD
(da terra) GD, G, GS + BCD
Con entrambe queste mosse Gen-An "abbandona" il suo corpo per atterrare roteando sulla testa del suo avversario.



**POISON CLOUD PUFF (DOKU FUBUKI):**
G, GD, D + Slash
Gen-An utilizza il fetore del suo alito per emettere una nuvola velenosa capace di stordire l'avversario.



**MAGIC DIVING CLAW (MADOU DIVING CLAW):**
D, GD, G, GS, S, D + AB
Gen-An corre verso il suo avversario, smanioso di piantargli i suoi artigli nella pancia per finirlo con un "trito" di budella.



È il più grosso personaggio del gioco, armato con una pesante catena attaccata a una minacciosa falce (un Kusari-Gama). Rispetto al precedente episodio, è molto più abile e dotato di un numero maggiore di mosse (per la maggior parte prese da Hanzo). Degna di nota (come nel primo episodio) la stupenda musica del suo stage.

# EARTHQUAKE

**EARTH CRUNCH (EARTH GADDEMU):**
D, S, GS, G, GD, D + CD
Earthquake agita la mano cercando di prendere il nemico (anche in volo!) e scagliargli addosso la sua arma con violenza.



**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
S, D, S, D, S, D, G + B





**FAT BOUND (IN SALTO):**
G + Kick
Usando i suoi... ehm, glutei come molla, Earthquake comincia a rimbalzare sul terreno per "pressare" l'avversario.



**FAT CHAINSAW:**
Premere più volte Slash
Questa mossa, per quanto più lenta, è l'esatta copia dello Slaughter House Tumble di Gen-An, con l'eccezione della spazzata finale.



**FAT PRESS:**
G, GS, S + Slash
Come Kyoshiro, il grassone usa il suo pesante alito per generare una fiammata di inusitata potenza.



**FAT REPLICATOR ATTACK:**
D, GD, G, GS, S + BCD
È la copia del Ninja Teleportation Jig di Hanzo.



**FAT COPY:**
D, S, GS, G, GD, D + A, B
Questa è identica al Ninja Multiplier di Hanzo.

# JUBEI YAGYU



L'omonimo del vecchietto di *Fatal Fury* sfrutta appieno i vantaggi che gli derivano dal possedere due spade (dette Daisho), che permettono attacchi molto rapidi e precisi. Da notare il suo stage: tra i più caratteristici di tutto il gioco.



**YAGYU SHINGATOH:**
G, GS, S, D + A
Se eseguita al momento giusto, questa mossa è in grado di bloccare le spadate nemiche e di rispondervi con un fendente "gratuito".



**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
D, GD, G, GS, S, D, S + D



**SABRE THRASH (HASSOU HAPPA):**
Premere più volte Slash
Questa mossa dannosa genera una vera pioggia di colpi.



**GEYSER THRUST (KATTOTSU SUIGETSUTOH):**
G, GD, D + Slash
Solito attacco a distanza, soliti vantaggi e soliti svantaggi.



**TSUNAMI SABRE (NIKKAKURATOH KAI):**
D, G, GD + Slash
Jubei corre verso l'avversario e, una volta toccato, tenta di colpirlo "volando" con le sue armi. Se colpisce durante la carica, questa mossa infligge fino a sei colpi.



**ZETSU SUIGETSUTOH:**
D, GD, G, GS, S, D + C
Jubei genera con le sue spade un'ondata di energia impenetrabile che si erge in verticale, coprendo lo schermo per tutta la sua altezza.

# CHARLOTTE



Pur essendo la seconda ragazza del gioco, non è un personaggio da sottovalutare: i suoi affondi sono tra i più letali e profondi fra quelli di tutti i combattenti. In aggiunta a tutto ciò, possiede degli attacchi aerei difficilmente bloccabili; tuttavia questa eccessiva potenza è stata compensata da una generale scarsezza delle mosse speciali. Da notare l'eccessiva somiglianza con la famosa Lady Oscar, l'eroina di "Versailles no Bara" (il titolo originale della serie).

**STEALTH (KAGE MAI):**
D, S, D, S, G + BCD
Come Reptile di *MK2*, Hanzo diventa invisibile per una decina di secondi, rendendosi per breve tempo visibile solo durante l'esecuzione di un attacco o di una mossa speciale.





**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
D, S, D, S, D, S, G + A



**NINJA MULTIPLIER (KAGE BUNSHIN):**
D, S, GS, G, GD, D + A, B
Hanzo sparisce creando due copie di se stesso. La posizione dell'immagine reale dipende dal tasto premuto.



**NINJA DRAGON FIRE (BAKUENRYU):**
D, GD, G, GS + Slash
Questa mossa genera una colonna di fuoco che corre verso l'avversario per danneggiarlo.



**NINJA TELEPORTATION (UTSUSEMI CHIZAN):**
BCD (quando colpiti)
Il ninja, una volta colpito, sparisce lasciando al suo posto un tronchetto per poi colpire l'avversario dal basso.



**SQUEEZE OF HEAVEN (TEMMA RIMETSU):**
D, GD, G, GS, S, D + D
Il ninja pianta la spada nel terreno generando una gigantesca colonna di fuoco che incendia l'avversario.



**NINJA TELEPORTATION JIG (UTSUSEMI TENBU)**
D, GD, G, GS, S + BCD
Hanzo sparisce in un vortice di fumo per riapparire sulla testa dell'avversario nel tentativo di colpirlo.



**NEW REPPUSHURIKEN (REPPUSHURIKEN KAI) (IN SALTO):**
S, GS, G, GD + Slash
Hanzo salta e lancia una shuriken in diagonale verso l'avversario.



**SHRIKE DASH (MOZU OTOSHI) (PRESA SPECIALE)**
D, G, GD + Kick
Per eseguire questa mossa dovrete trovarvi vicini al nemico, che verrà schiantato al suolo in un vortice di fuoco.






# HANZO HATTORI

È il mitico ninja, esperto nelle tecniche di sparizione e di inganno. Data la sua grande varietà di mosse è forse il personaggio più divertente da utilizzare, pur essendo capace di danneggiare seriamente gli avversari con poche e mirate mosse, grazie soprattutto alla sua possente spadata bassa.

**TRI-SLASH:**
D, G, GD + Slash
Permette a Charlotte di lanciare un triangolo di energia capace di colpire l'avversario a distanza. Il suo raggio è comunque piuttosto limitato e anche alla massima potenza non percorre tutto lo schermo.



**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
D, GD, G, GS, S x2 + D



**SPLASH GRADATION:**
D, GD, G, GS, S, D + B
Mostrandoci le sue abilità nell'uso del fioretto, Charlotte disegna nell'aria una stella di energia. Se l'avversario si trova al suo interno, viene colpito, con conseguente perdita dell'arma.



**SPLASH FOUNT:**
Premere più volte Slash
Charlotte si proietta in avanti eseguendo una serie continua di colpi. Pur essendo un'ottima mossa, se viene parata lascia il tempo per un facile contrattacco.



**POWER GRADATION:**
GS, G, GD + Slash
Questa mossa è essenzialmente una variante più lenta e meno potente del Kogetsusan di Haomaru. Ovviamente, sortisce i massimi risultati contro gli attacchi volanti.





# NEINHALT SIEGER

Questa specie di gigantesco energumeno tedesco è in realtà il comandante del Sacro Ordine dei Cavalieri del Leone Rosso (non stiamo scherzando!), incaricato dal suo re di distruggere il demone che sta devastando il regno. Dotato di un'arma impressionante (un guanto capace di eruttare fiamme) è uno dei personaggi in grado di infliggere il maggior numero di danni con un colpo. Questa sua forza viene, però, compensata da una scarsa agilità e da una generale difficoltà nell'esecuzione delle mosse: un lottatore consigliato solo ai giocatori più esperti.



**VULCAN WEINEN (VULCAN CRYING):**
G, GD, D + A a ripetizione
Questa mossa permette di estendere il suo pugno con una letale vampata di fuoco. Pur essendo molto potente, soffre di un limitato raggio di azione.



**FIRESTORM:**
GD + BC
Con questa mossa, Sieger può rimandare al mittente i proiettili che gli vengono sparati contro; se eseguita vicino all'avversario, può anche infliggere un modesto quantitativo di danni.



**BLITZ JAEGER:**
D, GD, G, GS, S + Kick
Sieger si proietta sull'avversario "di pancia", compiendo un rapido arco in volo. Essendo un attacco molto veloce, è la mossa ideale contro il lancio di proiettili avversari.



**OPERATION TIGER:**
D, GD, G, GS, S, D + CD
Si tratta praticamente della versione potenziata del Blitz Jaeger; la differenza sta nel fatto che Sieger colpisce direttamente dall'alto, distruggendo l'arma dell'avversario.



**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
D, GD, G, GS, S, D, S + A



**WOLF FANGEN (WOLF FANG):**
D, S, GS, G, GD + AB
Sieger tenta di prendere l'avversario per poi scagliarlo con un poderoso pugno contro il muro.

**BACKBREAKER COMBO**

Questa devastante mossa è costituita da tre diversi attacchi che vanno eseguiti in rapida successione con precisione millimetrica. Questo attacco è in assoluto il più dannoso di tutto il gioco, escludendo le mosse segrete.



**TIGERKOPF (TIGER HEAD):**
G, GD, D + C
Sieger si lancia sull'avversario con una scivolata per farlo volare una prima volta…



**FALKENNAGEL (FALCON NAIL):**
G, GD, D + B
… a questo punto esegue un possente pugno che lo spedisce verso l'alto…



**ELEFANTGLIED (ELEPHANT GREED):**
D, GD, G, GS, S + A
… e infine, salta per prenderlo in volo ed eseguire un mortale spaccaschiena.



# CHAM CHAM

Questa deliziosa donna gatto è la sorella di Tam-Tam, l'unico personaggio scomparso dal precedente episodio (lo ricorda anche una mossa della scimmietta PakuPaku). Senza dubbio la combattente più agile, è dotata di mosse varie e letali ereditate dal suo "Fratellone".



**PAKU GABURU:**
D, GD, G, GS, S + CD
Imitando Tam-Tam, la scimmia lancia una palla di fuoco che, impattando con il terreno, risale in verticale.



**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
D, GD, G, GS, S x2 + C



**BOOMERANG GUT BUSTER (BOOMERANG NAGE):**
G, GD, D + Slash
Cham Cham lancia il suo boomerang con traiettoria orizzontale, per colpire l'avversario.



**METAMOLIE ANIMAL ATTACK:**
D, S, GS, G, GD, D + A
Cham Cham si ingigantisce, diventando grande come Earthquake e scagliandosi con furia bestiale contro il suo avversario.



**BOOMERANG BEHEADER (BOOMERANG NAGE):**
G, GS, S + Slash
Come la mossa precedente, ma la traiettoria è diagonale alta, fornendo una discreta protezione dagli attacchi volanti.



**FLYING LURE SNAG (TOBI HIKKAKI):**
G, GD, D + Kick
La gattina effettua un salto per graffiare la faccia del suo avversario; questa mosa può colpire anche in volo.



**MOORA PAKUPAKU:**
D, GD, G, GS, S + C
La scimmietta "rotola" in avanti per fare lo sgambetto all'avversario.



**AHOW PAKUPAKU:**
D, GD, G, GS, S + D
PakuPaku tira un teschio contro l'avversario (infliggendo pochi danni).



Ed infine, ecco a voi il personaggio segreto del gioco: l'arbitro di tutti gli incontri! Non si conosce ancora bene che cosa si debba fare per incontrarlo nel gioco singolo, ma noi vi forniamo un semplice trucco che vi consentirà di controllarlo. Per farlo (funziona SOLO nel gioco a due nei sistemi casalinghi) dovrete eseguire queste mosse nella schermata di selezione dei personaggi: Su, Giù, Sinistra, Su. Giù, Destra e premere A. Kuroko è in realtà un cacciatore di demoni amico di Nicotine, con cui distrusse tutti i più potenti spiriti delle Tenebre. L'unico scampato è appunto Mizuki, responsabile della sconfitta di Nicotine; ed è proprio per questo che Kuroko è tornato a combattere. Questo strano arbitro, come tutti i personaggi segreti degni di questo nome, è senza dubbio il lottatore più potente del gioco: le sue armi, le bandierine (!?!),

# KUROKO



**KOH KEN (RYO SAKAZAKI, ART OF FIGHTING):**
G, GD, D + A
È la più classica delle bolle ad energia, ottima per gli attacchi a distanza.



**HAOH SHO KOH KEN (RYO SAKAZAKI, ART OF FIGHTING):**
D, G, GD + A
È molto simile al Koh Ken, ma differisce da questo per le maggiori dimensioni che la rendono più difficile da evitare.



**MEGA SMASH (JOHN CRAWLEY, ART OF FIGHTING):**
G, GD, D + B
Questa bolla è identica al Koh Ken ma possiede una velocità molto più elevata.



**DOUBLE KOH KEN:**
G, GS, S + A
Questa mossa inedita genera due bolle di energia che si muovono parallelamente sullo schermo, difficili da saltare e parabili soltanto in basso.



**GEKIHOU (TUNG FU RUE, FATAL FURY):**
Premere più volte C
Kuroko libera il suo "spirito combattivo" che gli fornisce un'eccellente difesa contro gli attacchi volanti.



**EIJI WAVE (EIJI KISARAGI, ART OF FIGHTING):**
G, GD, D, GD, G, GS, S + A
Simile all'Haoh Sho Koh Ken, ma molto più veloce.



**FLAGS OF FURY:**
D, GD, G, GS, S + A
Identica alle due mosse di Gen-An e Nicotine, questo attacco avvicina l'avversario stordendolo per qualche attimo.



**MASS SLASH:**
D + ABC o BCD
Kuroko utilizza le sue bandierine per respingere i proiettili lanciati contro di lui; l'uso di BCD al posto di ABC rende questa mossa dannosa anche per l'avversario.



**SPIKE BALL:**
G, GS, S, GS, D + BC
Un attacco a distanza un po' originale, che consiste nel lancio di una sfera di metallo irta di punte.



**SIDE SPLITTER (QUANDO COLPITI):**
ABC o BCD
Questa mossa inganna l'avversario facendo apparire Kuroko "segato" in due. In realtà, una delle due metà è una bomba mentre l'altra è il vero arbitro



**RYUUKO RANBU (RYO SAKAZAKI, ART OF FIGHTING):**
D, GD, G, GS, S, D + AB
D, S, GS, G, GD, D + CD
Classica corsa che termina con combo di calci, pugni e mosse speciali.



**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
S, GS, G, GD, D x2 + D

# CAFFEINE NICOTINE



Eccoci, alla fine, giunti al personaggio più particolare di *Samurai Shodown 2*: monaco buddista e cacciatore di demoni per professione, Nicotine è un ottimo personaggio dalle incredibili potenzialità. Il suo principale vantaggio è predominanza negli attacchi volanti, unita a una varietà di mosse decisamente efficaci. Quanti di voi hanno avuto la fortuna di vedere il film d'animazione giapponese "Ninja Scroll", certo noteranno la somiglianza che esiste tra questo combattente e uno dei protagonisti dell'Anime.



**CHOKER CHAIN CANE BANG (BAKUSA JOUGEKI):**
D, GD, G, GS, S + Slash
Questa mossa è del tutto identica al Blood Grip di Gen-An, capace di avvicinare l'avversario e di stordirlo per qualche secondo.



**FIRES OF FECUNDITY (SHIKIGAMIREIFU EN):**
G, GD, D + Kick
È simile all'Exorcist Charm Slice, ma utilizza una bestia di fuoco che corre verso l'avversario. Questa mossa può essere parata soltanto in basso.



**EXORCIST CHARM SLICE (SHIKIGAMIREIFU RAI):**
G, GD, D + Slash
Il primo dei due attacchi a distanza di Nicotine: lancia un uccello di elettricità che percorre tutto lo schermo per colpire il nemico.



**CANE SWIRL CUTTER (SHINJOU RASEN KYAKU) (IN SALTO):**
GS, G, GD, D + Kick
Atterrando dopo un salto, Nicotine utilizza il suo bastone come perno e comincia a girare, incendiandosi per colpire l'avversario.



**CURSE OF CRUNCH (RASHIN JUFU):**
S, G, GS + AB
Se questa mossa va a segno, genera l'insolito effetto di invertire i movimenti dell'avversario per una decina di secondi, utilissima per confondere le idee ad avversari umani.



**UNDERWORLD PUMMELER (NIOU FUREI SATSU):**
D, S, GS, G, GD, D + D
Nicotine lancia un gigantesco talismano che evoca davanti a lui la potentissima divinità Atavakah, capace di spezzare l'arma dell'avversario.



**SUPER DEFORMED TRANSFORMATION:**
G, GS, S x3 D + D

SATURN

# Virtua Fighter

Finalmente le pagine degli Help di Game Power ospitano la "soluzione" di Virtua Fighter! In questo help vi proporremo una panoramica più completa ed esaustiva possibile delle mosse normali e speciali di ogni singolo personaggio del gioco, con le più belle prese, le proiezioni più spettacolari e le combo più micidiali. Insieme ad esse potrete leggere alcuni consigli utili per finire il gioco e per battere gli avversari. Dobbiamo ringraziare Chad E. Reznicek (rez@wis.unomaha.edu), dal cui manuale abbiamo tratto alcune di queste mosse e combo.

## LE MOSSE COMUNI

In Virtua Fighter ci sono alcune mosse che tutti i personaggi possono fare: diamo un'occhiata a queste prima di passare allo stile di ogni singolo combattente.

### COLPO DI GRAZIA



In alto più pugno (quando l'avversario è a terra)

### SPAZZATA



Premere in basso e calcio

### CALCIO LATERALE



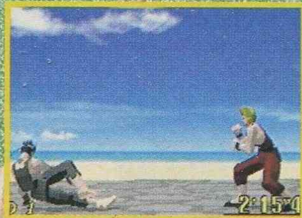
Premere la diagonale in basso, avanti più calcio

### CALCIO CON SALTO



Premere in alto più calcio

### PER SCHIVARE I COLPI A TERRA



Parata (quando siete a terra)

### SCHIVARE E SPAZZARE



Parata e calcio (a terra)

### COLPIRE RIALZANDOSI



In alto più calcio

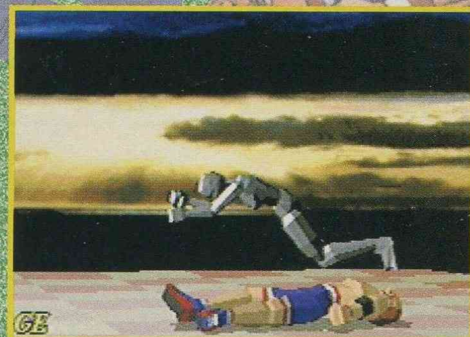
## DURAL

Ogni picchiaduro che si rispetti, e che sia degno di questa gloriosa categoria di videogiochi, ha un boss finale da battere, una sorta di "ultima prova" che, se superata, ci permetterà di entrare nell'Olimpo dei Campioni. In questo caso si tratta di una donna bionica coperta da un'armatura di splendente metallo e programmata per conoscere e saper usare alla perfezione tutte le mosse speciali più terrificanti degli altri personaggi del gioco. Dovrete impegnarvi al massimo per sperare di battere Dural: solo con la vostra determinazione (e con i consigli di Game Power) potrete accaparrarvi il titolo di Combattente Virtuale Supremo!

## PER BATTERE DURAL

La super cattivona del gioco: si tratta di una donna molto cattiva e terribilmente potente. Non vi sarà facile batterla con qualsiasi personaggio... Purtroppo non se ne sa molto di più, l'unico consiglio che possiamo darvi è di imparare a memoria tutte le mosse speciali e le prese del vostro personaggio e di usarle senza pietà in modo da non darle tregua. Vi consigliamo di rimanere accucciati a terra: non vi conviene saltare quando affrontate un personaggio con degli uppercut così potenti. Colpitela con le vostre combo più efficaci e con una serie di pugni ruotati veloci. Le mosse più pericolose di Dural sono le prese e le proiezioni, quindi vi conviene rimanere a una certa distanza di sicurezza.





### GOMITATA



Avanti più pugno

### COLPO DI PALMO



In basso, avanti più pugno

### COLPO DI SCHIENA



Indetro, avanti, avanti più pugno e calcio

### CARTA D'IDENTITA'

**NOME:** Akira Yuki
**NAZIONALITÀ:** Giapponese
**ETÀ:** 25 anni
**SESSO:** Maschile
**OCCUPAZIONE:** Maestro di Kung Fu
**GRUPPO SANGUIGNO:** 0
**HOBBY:** Kung Fu

### PUGNO BASSO



Diagonale in basso avanti più pugno

### CALCIO VOLANTE



In alto, avanti e calcio

### PROIEZIONE



Indietro più pugno

### TIRA E MOLLA



Diagonale indietro in basso, avanti più pugno

### PUGNO VOLANTE



In alto, avanti e pugno

### DOPPIO CALCIO CON RINCORSA



Avanti, avanti più calcio e calcio

### GOMITATA CON RINCORSA



Avanti, avanti e pugno

## PER GIOCARE CON AKIRA

Akira è maestro di uno stile particolare di Kung Fu chiamato Hakkyokuken.Ciò che lo spinge a combattere in questo torneo all'ultimo sangue è il desiderio di confrontarsi con i più grandi combattenti della Terra per scoprire se è davvero il Numero Uno! Akira è uno dei guerrieri più versatili di Virtua Fighter. Se siete alle prime armi e volete cominciare a prendere confidenza con il gioco e con il sistema di controllo, Akira è indubbiamente una scelta adeguata.

## PER BATTERE AKIRA

Akira non è un combattente veloce, ma sa essere pericoloso: vi conviene non lasciargli tempo e attaccarlo immediatamente con mosse veloci ed efficaci. Ha dei pugni molto veloci che riesce a usare per intercettare i vostri calci volanti: sono un'ottima tattica contro di lui, ma dovrete far attenzione a non farvi atterrare. I personaggi più veloci, come Sarah, Pai, Lau e Jacky sono sicuramente le scelte migliori.

## CARTA D'IDENTITÁ

**NOME:** Pai Chan
**NAZIONALITÀ:** Hong Kong
**ETÀ:** 18 anni
**SESSO:** Femminile
**OCCUPAZIONE:** Attrice
**GRUPPO SANGUIGNO:** 0
**HOBBY:** Danza

### CALCIO RUOTATO



Parata più calcio

### SPAZZATA



Giù, parata più calcio

### PRESA AL POLSO



Parata più pugno

### AVANZAMENTO CON SPAZZATA



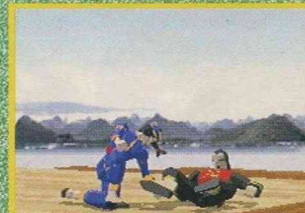
Indietro, avanti più pugno

### PRESA ESPLOSIVA



Avanti, indietro più pugno

### PROIEZIONE E PUGNO



Avanti, avanti più pugno e calcio

### COMBO DI CALCIO



Pugno, pugno, pugno e calcio

### SALTO INDIETRO



Diagonale indietro e in alto

### CALCIO VOLANTE



In alto, avanti più calcio

### MOSSE AGGIUNTIVE

**CALCIO BASSO:** In basso, indietro più calcio
**INTERCETTAZIONE DI UN ATTACCO:** Indietro più pugno
**PUGNO BASSO:** In basso più pugno

### SUPER CALCIO RUOTATO



Diagonale in alto e indietro più calcio

### PER GIOCARE CON PAI

Pai ha deciso di prendere parte al torneo per dare una lezione a suo padre, che trova troppo borioso e arrogante. Si tratta di una combattente, come Akira, molto indicata per i principianti, proprio per la sua incredibile agilità. Il calcio ruotato è una delle sue mosse migliori, quindi imparate a compierlo correttamente.

### PER BATTERE PAI

Non vi converrà attaccare per primi: la sua velocità vi surclasserà quasi certamente: vi conviene rimanere in difesa e apettare il momento più opportuno per mandarla al tappeto con un calcio o un pugno ruotato. Non avvicinatevi troppo, dato che è veramente velocissima nelle sue prese, e, quando vi attacca, parate e contrattaccate senza riserve.

## CARTA D'IDENTITÁ

**NOME:** Lau Chan
**NAZIONALITÀ:** Cinese
**ETÀ:** 53 anni
**SESSO:** Maschile
**OCCUPAZIONE:** Cuoco
**GRUPPO SANGUIGNO:** B
**HOBBY:** Vasellame Cinese

### GOMITATA



Avanti più pugno

### CALCIO RUOTATO



Parata più calcio

### MANO A COLTELLO



Diagonale in basso e in avanti, pugno, pugno

### SPAZZATA



In basso più parata e calcio

### DOPPIO COLPO



In alto più pugno

### CALCIO VOLANTE



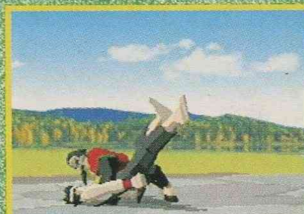
In alto, in avanti e calcio

### PRESA AL TORSO



Indietro più pugno

### PRESA AL VISO



Indietro, avanti più pugno

### COMBO DI CALCIO



Pugno, pugno, pugno e calcio

### PASSAGGIO TRA LE SPALLE



Parata più pugno

## MOSSE AGGIUNTIVE

**CALCIO BASSO:** In basso, indietro più calcio
**PUGNO BASSO:** In basso più pugno

## PER GIOCARE CON LAU

Lau è un grande cuoco ed è famoso per la sua collezione di porcellane, ma sarà anche altrettanto bravo nel combattimento? In effetti si tratta di un tipo davvero difficile da buttare al tappeto, soprattutto quando si lancia in una delle sue combo di calcio. Potrete anche utilizzare le sue mosse speciali per assicurarvi una vittoria rapida.

## PER BATTERE LAU

La difficoltà nel combattere un avversario come Lau, è che si tratta di uno dei personaggi più veloci e agili del gioco: vi conviene non lasciargli tregua o ve ne pentirete. Uno dei suoi punti deboli è la difesa dai colpi come i calci volanti o gli uppercut. Non lasciatevi per nessun motivo afferrare e proiettare in aria da una delle sue terribili prese.

## CARTA D'IDENTITÁ

**NOME:** Wolf Hawkfield
**NAZIONALITÀ:** Canadese
**ETÀ:** 27 anni
**SESSO:** Maschile
**OCCUPAZIONE:** Wrestler
**GRUPPO SANGUIGNO:** 0
**HOBBY:** Karaoke

### LACCIO CALIFORNIANO



Avanti, avanti più pugno

### PRESA DEVASTANTE



Avanti più pugno

### SPACCASCHIENA CROCIFISSO



Diagonale in basso e in avanti due volte più pugno e calcio

### UPPERCUT



Diagonale in basso e in avanti, pugno

### PRESA DA DIETRO



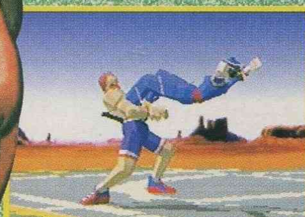
Parata più pugno

### COLPO DI SPALLA



Indietro, avanti più pugno

### PRESA RUOTATA



Indietro, in basso, avanti più pugno

### SPACCASCHIENA



Avanti, pugno più parata

### GINOCCHIATA



Avanti più calcio

### COMBO DI PUGNO



Pugno, Pugno, Pugno

## PER GIOCARE CON WOLF

Questo wrestler professionista è un ragazzone molto simpatico e affabile; peccato che nel torneo non potrete conoscerlo sotto questo aspetto! Fisicamente è il personaggio più forte in assoluto di tutto Virtua Fighter. Ha le proiezioni e le prese più spettacolari del gioco e delle tecniche di calcio veramente impressionanti. Il suo uppercut è in grado di mettere in difficoltà praticamente qualsiasi avversario.

## PER BATTERE WOLF

Per tenere a bada questo lupacchiotto dovrete usare personaggi veloci e ricchi di tecniche agili e potenti. Vi conviene colpirlo con tutta la vostra forza al torso, mentre sta cercando di avvicinarsi, o subirete una delle sue terribili prese di wrestling. I calci all'indietro e le spazzate sono molto indicati.

## CARTA D'IDENTITÀ

**NOME:** Jeffry McWild
**NAZIONALITÀ:** Australiana
**ETÀ:** 36 anni
**SESSO:** Maschile
**OCCUPAZIONE:** Pescatore
**GRUPPO SANGUIGNO:** A
**HOBBY:** Musica Reggae

### COLPO DI SPALLA



Parata più pugno

### UPPERCUT BASSO



Avanti, avanti più pugno, pugno

### GINOCCHIATA



Avanti più calcio

### PUGNO E CALCIO RUOTATO



Pugno, calcio

### GINOCCHIATA AL VISO



Giù, avanti più calcio

### GOMITATA A MARTELLO



Avanti, indietro più pugno

### COLPO SUPER-POTENTE



Avanti più pugno

### SPACCATESTA CROCIFISSO




Diagonale in avanti e in basso due volte più pugno e calcio

### SPACCASCHIENA (DA DIETRO)



Parata più pugno

### PRESA CON LANCIO



Indietro, indietro più pugno

### MOSSE AGGIUNTIVE

**UPPERCUT:** Diagonale in avanti e in basso, pugno, pugno
**CALCIO A MARTELLO:** In basso più calcio, pugno
**PUGNO BASSO:** In basso più pugno

### PER GIOCARE CON JEFFRY

Jeffry ha una forza fisica paragonabile a pochi altri personaggi nel gioco: le sue mosse più potenti e pericolose sono sicuramente le prese e gli strangolamenti (dovrete imparare a usarle bene in combattimento). Purtroppo non si tratta di un personaggio particolarmente veloce, ma potrete supplire a questo punto debole con il giusto tempismo e con colpi potenti e ben assestati.

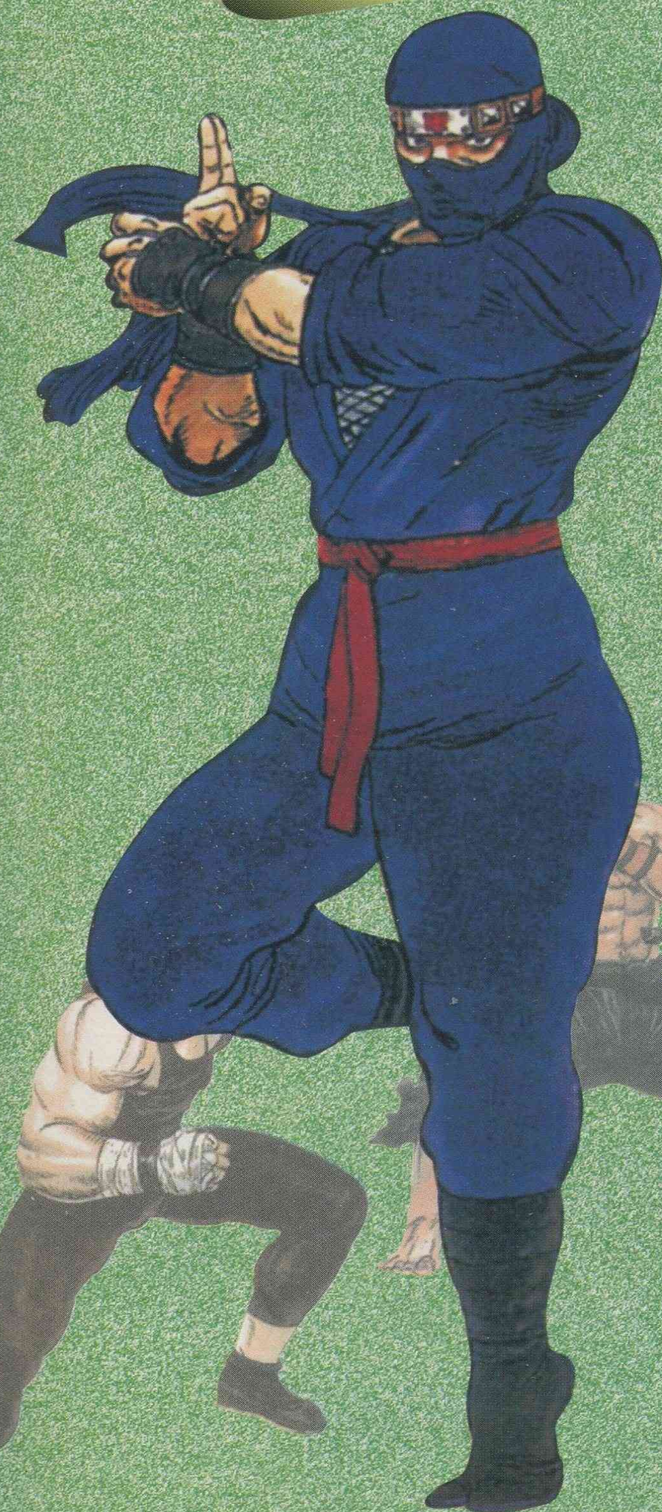
### PER BATTERE JEFFRY

Dovrete sfruttare il punto debole di Jeffry usando personaggi piccoli e agilissimi: continuate a colpirlo con combo, pugni e calci veloci, in modo da non lasciargli l'iniziativa. Se entrate in stretto contatto vi conviene bloccarlo con una serie di prese e di proiezioni, impedendogli così di mettervi le mani addosso e di rovinarvi con i suoi calci lunghi e i suoi pugni super-potenti.



## CARTA D'IDENTITÁ

**NOME:** Kagemaru
**NAZIONALITÀ:** Giapponese
**ETÀ:** 21 anni
**SESSO:** Maschile
**OCCUPAZIONE:** Ninja
**GRUPPO SANGUIGNO:** B
**HOBBY:** Mah Jong



### CADUTA ALL'INDIETRO



Avanti, in basso, indietro

### DOPPIO CALCIO AL VOLTO



Avanti, avanti più tutti i tasti

### CADUTA CON SPAZZATA



Indietro, in basso, avanti, calcio

### SPAZZATA



Avanti, avanti più calcio

### PROIEZIONE



Parata più pugno

### TOMOE-NAGE



Indietro più pugno

### PRESA AI PIEDI



Tutti i tasti

### CALCIO RUOTATO



Parata più calcio

### PRESA AL TORSO



Parata più pugno (da dietro)

## MOSSE AGGIUNTIVE

**GOMITATA:** Avanti più pugno
**CALCIO BASSO:** In basso, avanti più calcio

### SALTO INDIETRO CON CALCIO



Diagonale in alto e indietro più calcio

## PER GIOCARE CON KAGE

Kage è un Ninja appartenente a una scuola tradizionale di arti marziali: in quanto tale, si tratta di uno dei personaggi più agili, forti e pericolosi del gioco. I suoi calci sono terribili, ma le prese e i pugni non sono davvero da meno. Pare che abbia deciso di partecipare a questo torneo perché sta cercando l'uomo che ha assassinato sua madre per vendicarsi.

## PER BATTERE KAGE

Per star dietro al cespuglio di calci e schiaffi in cui Kage vi lancerà dovrete scegliere un personaggio altrettanto veloce. Dovrete fare molta attenzione alle sue cadute con calcio e al Tomoe-Nage, la proiezione con la quale vi lancerà in aria come se foste dei fuscelli.

## GINOCCHIATA CON RINCORSA



Avanti, avanti più calcio

## GINOCCHIATA CON SALTO



In basso, avanti più calcio

## CALCIO FRONTALE RUOTATO



In basso più calcio, calcio

## CARTA D'IDENTITÁ

**NOME:** Sarah Bryant
**NAZIONALITÀ:** Americana
**ETÀ:** 20 anni
**SESSO:** Femminile
**OCCUPAZIONE:** Studente
**GRUPPO SANGUIGNO:** AB
**HOBBY:** Parapendìo

## TRIPLO CALCIO



Diagonale in basso e in avanti, calcio, calcio, calcio

## CALCIO ALTO



Diagonale in basso e in avanti più calcio

## CALCIO LATERALE



In basso, parata più calcio

## COMBO DI CALCIO



Pugno, pugno, pugno e calcio

## LACCIO CALIFORNIANO



Avanti, avanti più pugno

## PRESA AL TORSO (DA DIETRO)



Parata più pugno

## PRESA



Parata più pugno

## MOSSE AGGIUNTIVE

**GOMITATA:** Avanti più pugno
**GINOCCHIATA:** Avanti più calcio
**CALCIO PIÙ PUGNO:** Calcio, pugno



## PER GIOCARE CON SARAH

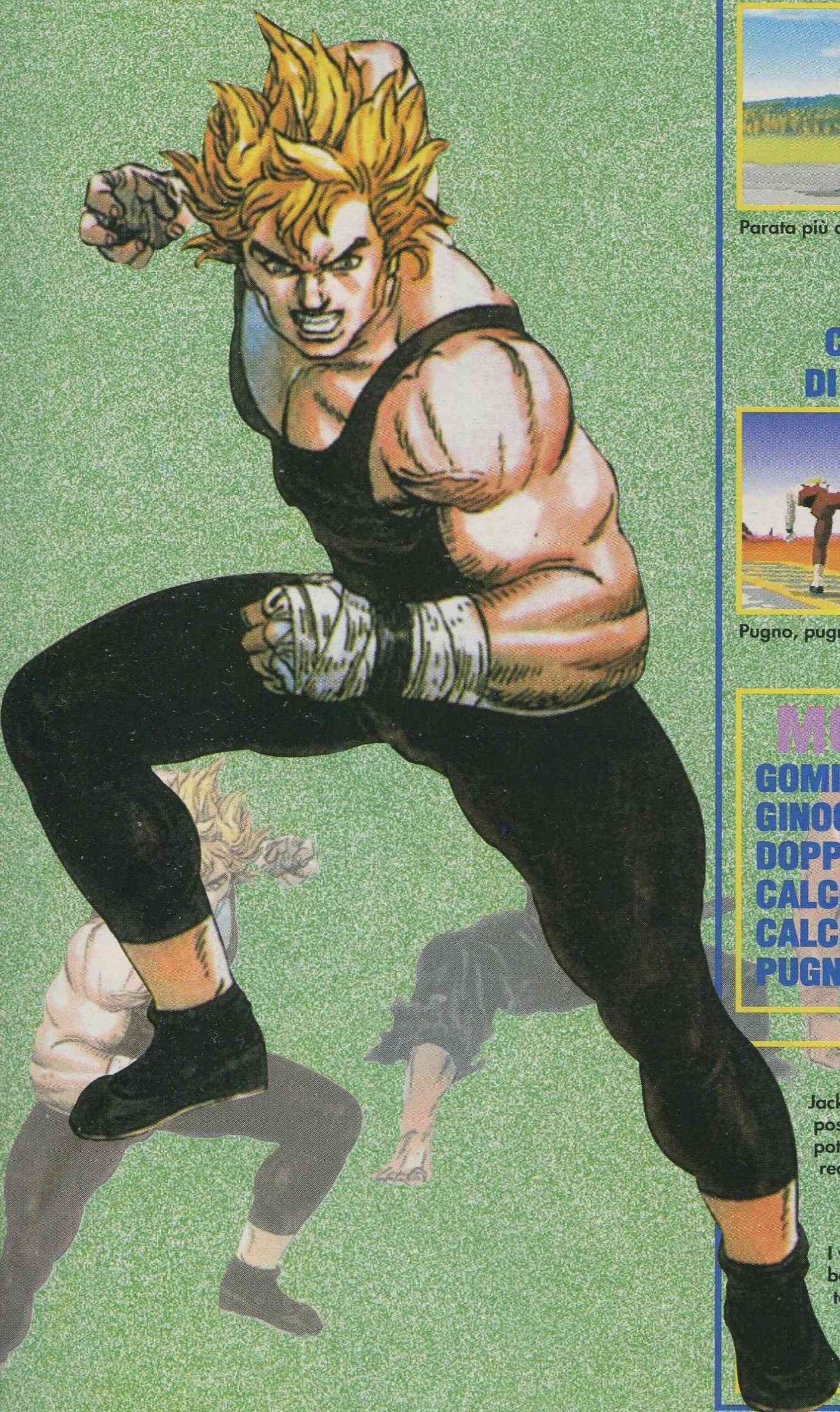
È sicuramente molto carina, ma non lasciatevi ingannare dal suo aspetto: è una combattente molto pericolosa. La finta di calcio e le combo sono dei punti di forza da sfruttare, così come la carica con ginocchiata: la velocità e l'agilità sono un vantaggio contro quasti tutti i nemici.

## PER BATTERE SARAH

Se riuscite ad annullare le distanze entrate in presa, altrimenti vi conviene starle lontani, dato che i suoi calci lunghi sono potenti e pericolosi. Colpitela con un buon uppercut e se ne starà buona per un po'. Le sue prese sono molto rapide, quindi non vi conviene entrare in stretto contatto per troppo tempo. Riesce a evitare bene i vostri attacchi saltando indietro, ma potete provare a intercettarla con dei calci ruotati.

## CARTA D'IDENTITÁ

**NOME:** Jacky Bryant
**NAZIONALITÀ:** Americana
**ETÀ:** 22 anni
**SESSO:** Maschile
**OCCUPAZIONE:** Pilota di IndyCar
**GRUPPO SANGUIGNO:** A
**HOBBY:** Allenamento



### DOPPIO PUGNO RUOTATO



Indietro più pugno, pugno

### PUGNO E CALCIO RUOTATO



Indietro più pugno, calcio

### PUGNO E CALCIO RUOTATO BASSO



Diagonale indietro in basso più pugno, calcio

### CALCIO RUOTATO



Parata più calcio

### CALCI LATERALI



In basso più parata e calcio

### GOMITATA AEREA



In alto più pugno

### COMBO DI CALCIO



Pugno, pugno e calcio

### LACCIO CALIFORNIANO



Avanti, avanti più pugno

### LACCIO DA DIETRO



Parata più pugno

### MOSSE AGGIUNTIVE

**GOMITATA:** Avanti più pugno
**GINOCCHIATA:** Avanti più calcio
**DOPPIO CALCIO RUOTATO:** Calcio, calcio
**CALCIO ALTO:** Avanti, avanti, calcio
**CALCIO FRONTALE:** In basso più calcio
**PUGNO CON SALTO:** In alto, in basso, pugno

### SPACCACERVELLO



Parata più pugno

### PER GIOCARE CON JACKY

Jacky è uno dei combattenti di Virtua Fighter caratterizzati dalla maggior quantità di combo possibili. Potrete far conto sulla sua velocità e sulla sua forza fisica, utilizzando tecniche agili e potenti, in modo da non lasciare tregua agli avversari. Il suo pugno ruotato è una mossa facile da realizzare, veloce e molto pericolosa. Un personaggio adatto sia al principiante che all'esperto.

### PER BATTERE JACKY

I vantaggi di questo personaggio, quando lo controllate, diventano svantaggi quando dovete batterlo: insomma, fate molta attenzione alle sue combo. Ricambiatele con colpi rapidi e agili e tentate di prenderlo di sorpresa con proiezioni e prese. I suoi attacchi in volo sono intercettabili con un buon calcio ruotato!

questo titolo... È un vero peccato. Peccato per la grafica curata, per gli ottimi full motion video, per gli splendidi temi musicali, per le svariate mosse eseguibili da Astal, che quando gioca da solo ha comunque il pennuto parlante sotto il suo controllo, e infine per una certa staticità nell'ambiente di gioco; le occasioni di interazione col paesaggio, peraltro immobile, non sono certo numerose, e questo ci riporta al punto di partenza... Poco meno di tre ore per finire il tutto soddisfano pochino, non se ne esce! Nel globale, comunque, *Astal* dovrebbe appartenere a una collezione ben fornita per essere rivisto una volta ogni tanto: la "buccia di banana" sulla quale scivola il CD è infatti evidente all'atto delle prime partite, ma in seguito, quando anche per prodotti quali *Daytona USA* o *Virtua Fighter* si approssima la "data di scadenza", il nostro folletto dalla chioma rossiccia è senz'altro in grado di farci passare un pomeriggio in allegria, dandoci magari il tempo di (ri)sentire la mancanza dei giochi la cui overdose ci aveva portati a fargli visita.

• *Orwell 2000*

*Si ringrazia Future Games (Mi)*



Questi strani esserini hanno la pessima abitudine di voler utilizzare la nostra testa come trampolino di salto.







Questo mostro ricorda i mitici scagnozzi di Brunga del cartone Chobin!



In questo livello lo scrolling parallattico ci combina dei brutti scherzi.

## ASTAL

Sebbene le autentiche capacità del Saturn nella gestione del "3D" siano ancora tutte a scoprire e definire, almeno possiamo rassicurarci nel campo bidimensionale per quanto riguarda platform e picchiaduro; osservando *Astal* non si può certo dire che graficamente faccia una cattiva impressione, anzi, la quantità di colori utilizzati per i fondali pone questi ultimi allo stesso livello di un quadro surrealista; ci sono poi da contare un impatto sonoro assolutamente eccezionale e l'ottima gestione degli sprite (anche nei momenti di totale confusione senza alcun rallentamento) che ben fanno la loro parte. Male, al contrario, per la durata dell'interessamento in generale, unito a una punta di dispiacere per le animazioni dei personaggi: a dispetto della loro simpatia non sono eccessivamente particolareggiati, dando così un senso di rigidità nei movimenti che inizialmente può risultare fastidioso, specialmente dopo aver visto giochi come *Earthworm Jim* girare su una console a 16 bit.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

## SATURN

**GIOCABILITÁ**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il controllo del personaggio è abbastanza immediato e i movimenti risultano, se non fluidissimi, abbastanza precisi.

**GRAFICA**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un vero e proprio spettacolo: colori ben sfumati e ambientazioni fantasiose rendono l'atmosfera quasi ipnotica.

**SFIDA**

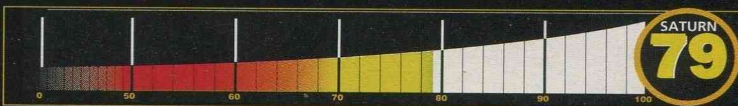
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La scarsa varietà di nemici e la facilità nel battere i mostri finali penalizzano notevolmente il gioco, già breve di per sé.

**SONORO**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ineccepibile incisione di musiche assolutamente adatte alle situazioni, finalmente i chip sonori della Yamaha si fanno sentire.




## SOTTO CONTROLLO

Per sollevare gli oggetti

N.B.: il joypad è riconfigurabile

Per soffiare

Per muoversi




Per saltare

Per prendere e lanciare nemici e oggetti

Per far tremare il suolo

Richiama il pappagallo e gli conferma gli ordini

Casa: SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

# GUNNERS HEAVEN

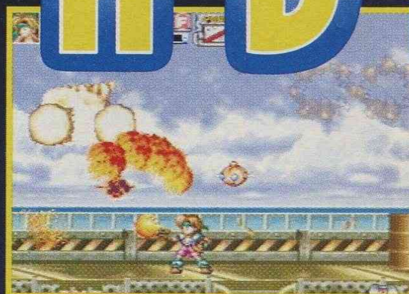

Un bel mostrone di fine livello è quello che ci vuole per far passare la serata!



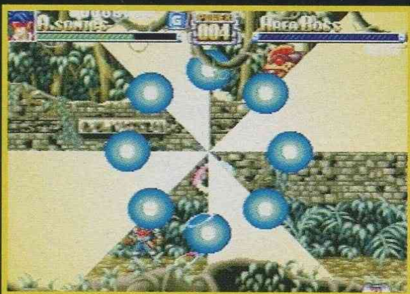
Potremmo definire *Gunners Heaven* una pietra miliare nella storia degli sparatutto a scorrimento orizzontale (Ellapeppa! NdScarlet): in primo luogo perché presenta tutta una serie di aspetti che fanno riferimento agli elementi classici del genere, in secondo luogo perché è un mattone. Non per sarà perché di fattori del tipo: uno arriva al mostro di fine quadro, muore e ricomincia il livello da capo; la potenza massima raggiungibile dalle armi non sempre basta a spazzare dallo schermo tutti i nemici; le vostre bombe inondano il video di luce ma tutti continuano a spararvi addosso anche durante il loro effetto, cosicché non potete evitare i colpi, alla cieca... Sarà per queste cose, dicevo, che la PlayStation ha interrotto una serie di ottime uscite che dura dal suo lancio sul mercato, per offrirci una ciambella dal buco non proprio ben riuscito. La dinamica di gioco è identica a *Gunstar Heroes* per MD, ovvero si può scegliere uno dei due protagonisti per correre, saltare, sparare attraverso




Un colpettino, così, leggermente potenziato, giusto per non sbagliare!


La bellissima Ruka è una vera combattente: guardate un po' qui!


Attenzione a questi super-colpi di blaster: vi friggerebbero in un istante!


Ecco arrivare un super mostro finale che vi farà sudare sette camicie!

## PROTOMUTASMOLECOLARI COSMICI

**Ognuno dei due personaggi può contare su quattro tipi di armi differenti. Scegliete le vostre:**






**AXEL**

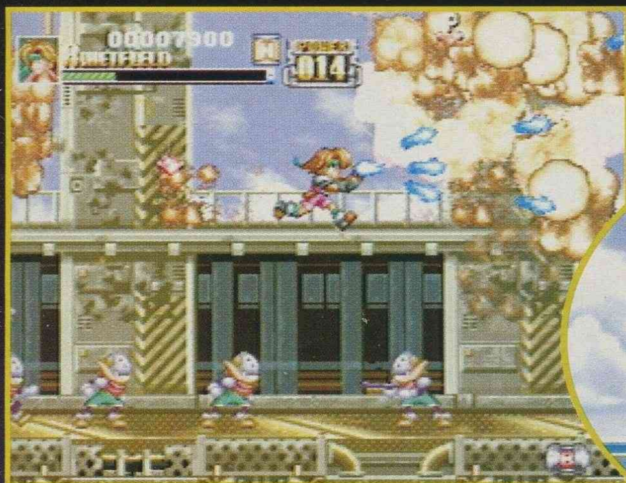
**1- FIRE MACHINE:** il mitragliatore usa proiettili infuocati di media potenza.
**2- ELETTRIC:** emette una scarica voltaica che mira da sé al punto debole del nemico.
**3- LASER:** colpi al laser, alla potenza base sono uguali al fire machine.
**4- FLAMER:** eroga vere e proprie nuvole di fuoco, lento ma potentissimo.

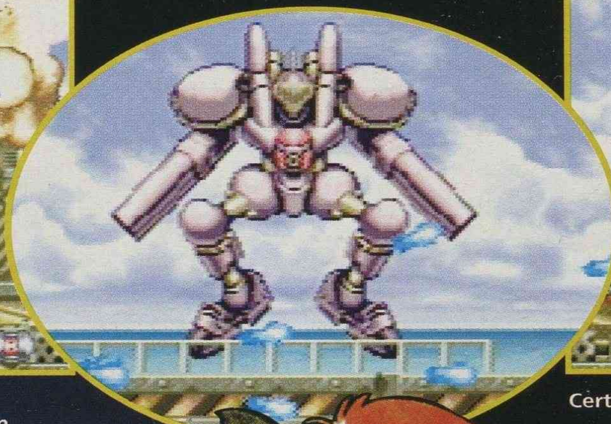




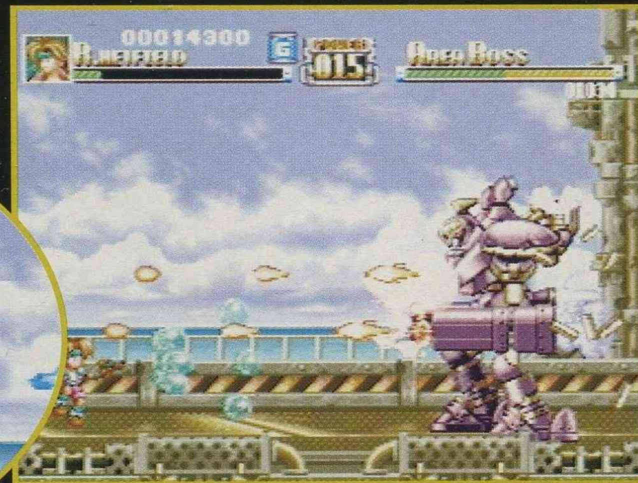

**RUKA**

**1- DOUBLE LASER:** spara una doppia fila di proiettili veloci e potenti.
**2- ELETTRIC ZIG:** dispone di colpi al laser, che zigzagando ricercano le fonti di calore.
**3- BLASTER GUM:** usa munizioni tonde e gommose, che rimbalzano sullo schermo.
**4- FLAMER:** come quello di Axel, ma a getto continuo e raggio più corto.





Certe sequenze di questo gioco sono veramente cinematografiche: guardate l'immagine qui sopra, non sembra una scena di un film alla "Terminator 2"? E che dire, allora, del robot qui a destra?



Certi guardiani sono spettacolari: questo robot è in grado di lanciare un volume di fuoco da farvi impallidire! Anche voi, comunque, avete i vostri assi nella manica...

una mezza dozzina di cybernetici livelli divisi in più sezioni, alla fine dei quali si incontra il boss (un robot enorme), da distruggere usando l'arma più appropriata: ne avrete ben quattro a vostra disposizione (diverse da un personaggio all'altro), che vengono potenziate con le apposite icone sganciate dai mostri distrutti. Stesso principio per acquistare energia e bombe, da conservare per i momenti in cui gli "ospiti" cominciano a debordare, potenzialmente e numericamente. Purtroppo non è possibile giocare in due contemporaneamente... E anche questo aspetto del gioco non è piacevolissimo. Fortunatamente ci vengono in soccorso una buona grafica, assolutamente priva di rallentamenti e in grado di gestire parecchi e differenti sprite, e degli effetti sonori degni di tale nome, anche se sempre oppressi dalla musica, non troppo adatta alle varie situazioni. L'unico modo di eliminarla è mettere in pausa durante la partita, aprire e richiudere lo sportello della console e ripartire.

Detto questo posso concludere, ricordandovi che *GH* (avete notato che le iniziali sono le stesse di *Gunstar Heroes*? NdScarlet) è comunque un brutto titolo solamente se paragonato alla "media" della PSX: i fanatici del genere dovrebbero quindi, a mio parere, procurarselo senza il timore di beccare una bidonata, visti giochi come *Top Hunter*, oltre al già citato *Gunstar Heroes*.

**• Orwell 2000**

*Si ringrazia Future Games (Mi)*



I giapponesi riescono a fondere arte e tecnologia con uno stile di disegno davvero unico!





*A sinistra*: Ruka si riposa dopo un'estenuante battaglia.
*Sopra*: un altro super mostro che emerge dall'acqua.

## GUNNERS HEAVEN

Si potrebbero dire molte cose su questo gioco, ma fra queste una non va assolutamente dimenticata: come è possibile che, con in mano una console come la PSX, si debbano vedere prodotti di questo genere? Il particolare più fastidioso di *GH* è che avrebbe senz'altro avuto delle buone carte da giocare, ma la fretta di immetterlo sul mercato ha pregiudicato notevolmente il livello qualitativo del risultato finale, più che altro a causa di una mal calibrata difficoltà di gioco. Con qualche ritocco in più si sarebbero potuti migliorare i fondali e le scelte cromatiche in generale, introdurre il modo a due, e testare meglio il tutto per rendersi conto di alcune situazioni di gioco a tratti addirittura frustranti... Affinché il giudizio finale non appaia così lapidario devo però ricordarvi che la mia delusione è accresciuta dal fatto che *GH* si presenta non tanto come un brutto titolo, ma quanto come l'eccezione alla regola che riguarda le uscite per la PlayStation in generale.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

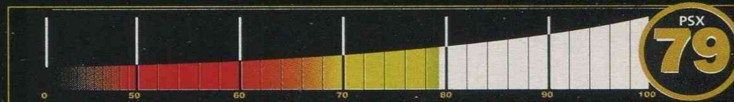
## PLAYSTATION

**GIOCABILITÀ** (7/10)
Nelle prime fasi si mantiene su un certo standard qualitativo, più avanti si trasforma in ripetitività

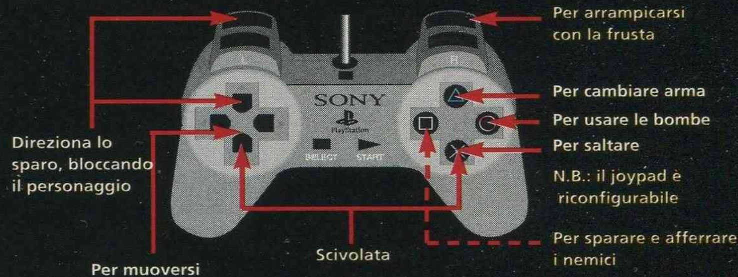
**GRAFICA** (8/10)
Non male, anche se alcuni quadri si mantengono su due soli livelli di parallasse con fondali a volte mediocri

**SFIDA** (9/10)
Abbastanza lungo da finire, ma certe fasi sono veramente ostiche e scoraggianti anche per i patiti del genere

**SONORO** (8/10)
Buoni gli effetti: peccato risultino soffocati dai vari temi musicali, mediamente poco azzeccati



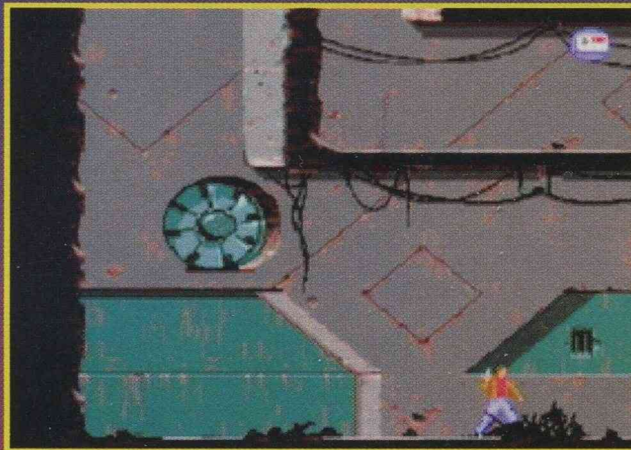

## SOTTO CONTROLLO



**Casa:** DELPHINE SOFT
**N°Giocatori:** 1
**Continua?:** PASSWORD
**Livelli di difficoltà:** 3



Con l'uscita di titoli validi come *The Need for Speed* e *Return Fire* il 3DO ha dimostrato di essere una piattaforma ludica ormai matura, capace di esprimere un proprio stile peculiare attraverso giochi originali programmati specificamente per il suo hardware. Ciò nonostante, però, una grossa fetta del parco giochi attualmente disponibile continua a essere costituita da conversioni di titoli celebri pubblicati in origine per altre macchine, e i casi di *FIFA International Soccer* e *Super Street Fighter II Turbo* (entrambi hanno in quella per 3DO la loro migliore conversione domestica) sono in questo senso emblematici. Con *Flashback* rientriamo nella categoria delle conversioni: la prima edizione di questo gioco, infatti, risale al 1993: Nel tempo è approdato su tutti i principali standard, dal Mega Drive all'Amiga, dal PC, al Super Nintendo. Ora è il turno della macchina di Trip Hawkins, ma -intendiamoci- anche se il



L'inizio del secondo livello è ancora abbastanza tranquillo, ma presto le cose cambieranno.



Per distruggere quei piccoli robottini dovete abbassarvi e aspettare che estroflettano il braccio meccanico.



Cadendo da un altezza troppo elevata si perde inesorabilmente una vita.



Spostando le piattaforme potete raggiungere l'ultimo piano.



# FLASHBA

## NON SOLO PLATFORM




**A un'occhiata superficiale, come può essere quella delle immagini stampate su queste pagine, *Flashback* rischia di apparire come uno dei tanti platform che affollano il mercato delle console. In realtà, dietro le sue schermate statiche si nasconde un cuore di adventure capace di mettere alla prova anche i giocatori più riflessivi e smaliziati. Anche se in più di un'occasione Conrad dovrà dimostrare un'ottima capacità di offesa/difesa tramite i gesti più classici dei giochi di azione (spari, salti in corsa, capriole elusive, ecc.) per proseguire nell'avventura e portare a termine i livelli occorre sempre aguzzare l'ingegno e fare buon uso degli oggetti raccolti (nell'immagine è rappresentata proprio la schermata di inventario). L'olocube, per esempio, è un fonte di informazioni di grande importanza; la "ID card" è spesso indispensabile per aprire porte o avere accesso a terminali; il topo meccanico nasconde una potente carica di esplosivo e può essere usato come bomba a distanza; una semplice pietra, poi, può servire a distrarre una guardia o ad azionare una piattaforma; i crediti, infine, sono la moneta del luogo: in molte fasi dell'avventura vi troverete a completare strane sotto-missioni al solo fine di guadagnare una somma sufficiente per proseguire. L'interazione con gli oggetti è scandita da sequenza animate, rinnovate completamente per la versione 3DO, che sottolineano ulteriormente le sfumature adventure di *Flashback*.**




Scendendo con quell'ascensore si raggiunge la metropolitana che vi porterà negli altri quartieri della città.

## IMMAGINI DI SINTESI

**Chi sarà mai lo sconosciuto che sfugge da un gruppo di loschi figuri per poi precipitare sulla superficie di un ignoto pianeta? Chiunque sia, ora ha un sacco di problemi...**

...1 ...2 e 3

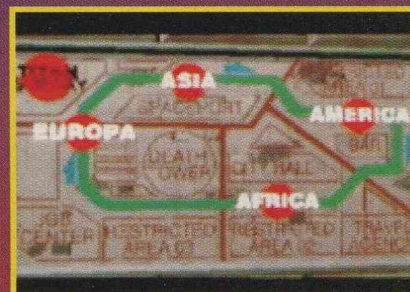
concept di gioco ha un paio d'anni sulle spalle, *Flashback* resta sempre un classico. Vi basti sapere che il capo programmatore del progetto originale, Frédéric Savoir, ha abbandonato la Delphine Software e, insieme a Eric Chahi, programmatore dell'altrettanto classico *Another World*, ha fondato la Amazing Studio che promette di stupire il mondo intero col capolavoro annunciato *Heart of Darkness*. Tornando a *Flashback*, comunque, per i pochi che non lo conoscessero (ma i più giovani sono scusati...) ricorderò che si tratta di un vero e proprio adventure costruito su una struttura di platform game. Il personaggio principale si trova sulla superficie di un pianeta alieno in preda a una totale amnesia: il suo primo obiettivo sarà quello di esplorare un po' l'ambiente circostante, interagendo con gli oggetti e le persone che incontra; via via raccoglierà una serie di indizi che lo porteranno dapprima ad abbandonare la giungla inospitale di quel pianeta e, in seguito, a riacquistare la memoria, grazie a una manipolazione cerebrale simile a quella vista nel film "Total Recall". Da qui in poi lo scopo di Conrad B. Hart (questo il nome del personaggio, che scoprirà di essere un agente del GBI, Galaxis Bureau of Investigation) sarà il superamento dei lunghi e complessissimi livelli di gioco (sono sei in tutto) fino alla distruzione del mondo degli alieni e a una sequenza finale che suggerisce la possibilità di un sequel.

Una volta immersi nella meccanica di gioco, la prima cosa che si nota è la sopraffina qualità delle animazioni, realizzate con la tecnica del Rotoscoping, che consiste nel trarre i frame dalla digitalizzazione di un modello umano che compie realmente i movimenti che si vogliono implementare nel gioco. In questo modo vengono riprodotte anche le piccole irregolarità che rendono una sequenza complessivamente realistica e convincente: prima di *Flashback* anche *Another World* e *Prince of Persia* hanno utilizzato questa tecnica, con analoghi, brillanti risultati.

Una volta fatta l'abitudine alle ottime animazioni, comunque, quel che rapisce è lo spessore di gioco: questo titolo richiede infatti una buona padronanza dei fondamentali "arcade" per il controllo dei personaggi, ma tutto l'impegno profuso sul joypad è posto al servizio della struttura adventure, che impegna il giocatore in concatenazioni logiche tanto complesse quanto gratificanti.

**•Pentothal**

*Si ringraziano Queen Computer Shop e Play Game Shop (TO)*




**Ecco la mappa della città. È essenziale per portare a termine il livello.**



**Andando sempre a destra si raggiunge una persona ferita.**

## FLASHBACK

**La Delphine Software, in collaborazione con la US Gold, non si è limitata a trasporre biecamente il codice del gioco adattandolo alle esigenze del 3DO, ma ha anche tentato di sfruttare le potenzialità grafiche dei 32 bit per conferire un look più raffinato alle frequenti sequenze di animazione che intercorrono durante le fasi salienti dell'avventura e contribuiscono a rafforzare lo spessore narrativo del gioco. È stata abbandonata la scarna grafica poligonale delle versioni d'origine programmate per il Motorola 68000 (Mega Drive e Amiga), in favore di un quasi-Full Motion Video dallo stile molto preciso e pulito. Dico "quasi-Full" perché la finestra che accoglie le sequenze è un po' ristretta, ma tant'è: l'effetto è buono ugualmente. Anche il versante sonoro ha giovato del passaggio alla nuova piattaforma, e ora offre melodie digitali tratte direttamente dal supporto ottico, molto belle e adatte all'atmosfera cyberpunk del gioco. Per il resto si tratta di una conversione molto fedele di un gioco un po' datato, ma ancora valido.**

**AGIRE & PENSARE**

A ○ ○ ● ○ ○ P

## 3DO

**GIOCABILITÁ** — 6/10

Il sistema di controllo è un po' contradditorio: non si riesce a stabilire il giusto feeling col joypad del 3DO e alcune manovre risultano a volte macchinose

**GRAFICA** — 7/10

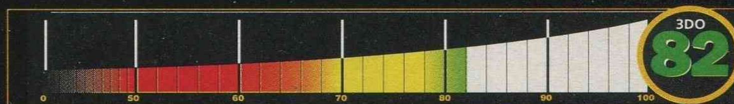
La grafica del gioco in sé è rimasta sostanzialmente immutata rispetto a quanto si era già visto su altre piattaforme: le sequenze di intermezzo sono invece gliorate

**SFIDA** — 9/10

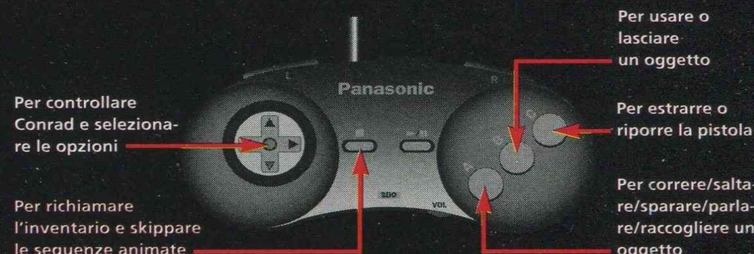
I livelli sono disegnati con maestria e sono articolati in numerose e complesse propaggini che offriranno un lungo e intenso divertimento a tutti

**SONORO** — 8/10

La scelta delle melodie di accompagnamento è azzeccata: l'audio nel complesso si avvale del supporto CD e, anche sul versante degli effetti sonori, offre buona qualità




## SOTTO CONTROLLO




P.S.: Il set dei comandi è riconfigurabile a piacere





**Per aprire la porta in alto a destra bisogna fare il giro da dietro.**

**Casa:** CAPCOM
**N°Giocatori:** 1/2
**Continua?:** 4
**Livelli di difficoltà:** Sì


Ma s'è mai visto il Punitore in difficoltà per un paio di punk?


La grafica non è malaccio... Certo che il Coin-Op era un'altra cosa!

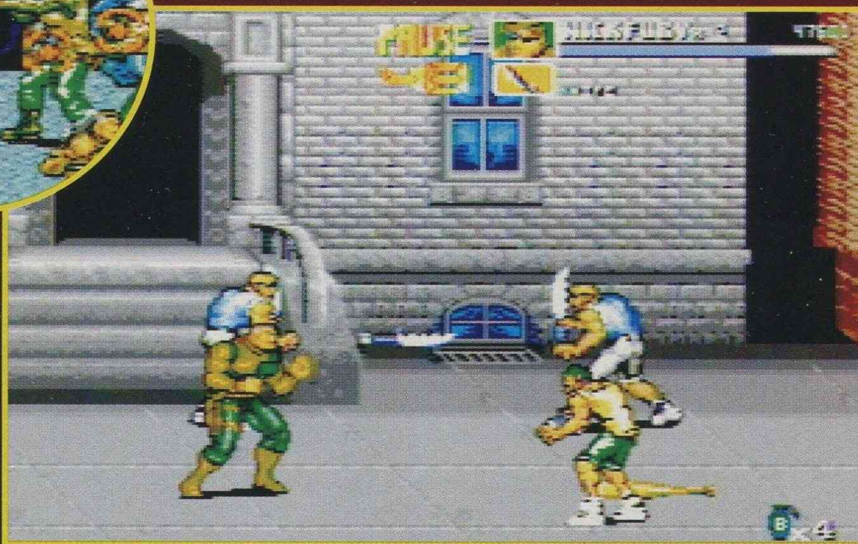

A cosa serve una piscina se non ci si possono buttare dentro gli avversari?

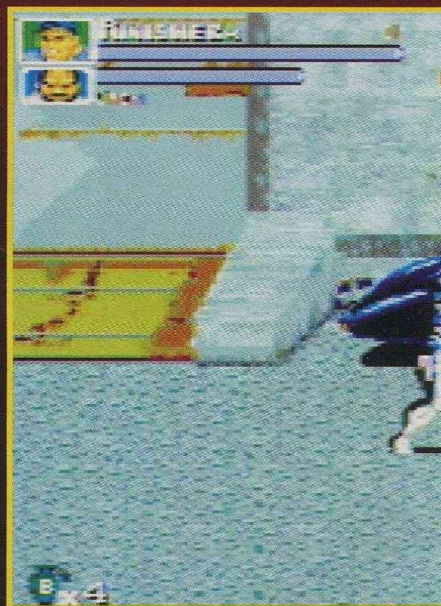

Questo super cattivone vi darà filo da torcere (sempre meglio dei punk)!

# THE PUNISHER

Il Punitore è uno dei più famosi personaggi della Marvel, non propriamente un super-eroe, se le mie limitate conoscenze del settore non m'ingannano, dato che più che su poteri strambi ed improbabili fa affidamento su argomenti al piombo calibro 9 per convincere i cattivi a tornare sulla retta via. La Capcom ne ricavò un bel coin-op circa quattro anni fa, e oggi ha realizzato una versione per il 16 bit della Sega. Il gioco è nulla più di un picchiaduro a scorrimento nel quale dovrete percorrere ciascun livello menando cazzotti, sparando come forsennati e pregando che il boss posto a guardia di quell'area non sia troppo cattivo. All'inizio, potrete selezionare il vostro rappresentante su schermo scegliendo tra il Punitore e il suo degno compa-




Certo che quei tizi poco raccomandabili con gli occhiali hanno dei coltelli veramente paurosi (tipo Rambo XVIII): ma il Punitore non è uno sprovveduto!




Un bel salto e un calcio volante ben assestato: ecco la soluzione!

## CARICATE PUNTATE FUOCO



Spesso, nel corso del gioco, dovrete affrontare uno o più avversari che brandiscono minacciosi pistole, fucili, mitragliatrici e persino lanciafiamme. Per affrontare questi nemici nutrendo qualche chance di successo, il vostro personaggio impugna, in queste occasioni, delle armi da fuoco: un mirino indicherà uno degli avversari su schermo e una rapida pressione del tasto di fuoco lascerà partire una raffica di proiettili che faranno stramazzare al suolo i pupazzielli presi di mira dal Punitore o da Nick Fury. Sempre che siano più veloci dei nemici nell'estrarre le armi e far fuoco: dopotutto non stiamo parlando del grande Tex Willer... Da notare, infine, che il mirino inquadrerà automaticamente un cattivo e non avrete bisogno di allinearvi sulla stessa linea di tiro per colpirlo con le vostre pallottole.


Una cabina del telefono? E che ve ne fate?... Mica siete Clark Kent!



Nick Fury è un tipo sbrigativo: un paio di .9 Parabellum e il gioco è fatto.



Ok, in guerra tutto è valido, ma le bombe mi sembrano eccessive!

gno, tale Nick Fury, un altro bell'elemento che con il suo kalashnikov ci va anche a dormire (è il capo dei servizi segreti dello S.H.I.E.L.D. NdScarlet). Come già accadeva nel coin-op, è possibile giocare anche in due contemporaneamente, e questo aggiunge un po' di pepe a una sfida che non brilla particolarmente per frenesia e velocità: rispetto alla scheda che faceva bella mostra di sé nelle salegiochi, la grafica risulta di livello inferiore, soprattutto per la quantità dei nemici su schermo, e così pure il sonoro, meno chiaro e squillante di quello che sgorgava dagli altoparlanti del coin-op. Comunque questi due elementi non risultano assolutamente sgradevoli e ci si può lamentare di essi solo se si ha ben presente la qualità della versione da sala. Ci si può lamentare sicuramente, invece, della ripetitività dello schema di gioco, della scarsa interazione con i fondali (a che pro mettere una piscina se non ci si può saltare dentro o almeno gettarvi gli avversari?) e di una leggera approssimazione nelle routine di collisione degli sprite. Nel complesso, un gioco mediamente intrigante e divertente, ma nulla di più.

**• *Paddy***



Ecco un bel primo piano del Punitore: non pensate anche voi che abbia uno sguardo un tantinello beota? Lo sguardo della pistola già meno, però...



La Avanzate Idee Meccaniche è famosa per questi super robot da battaglia.





## THE PUNISHER

Mi sta capitando spesso, ultimamente, di sentire i manager di importanti software house affermare che ci stiamo avviando a una trasformazione del mercato a 16 bit: vedremo senz'altro meno giochi - dato che quasi tutti si stanno lanciando sui macrocefali a 32 e più bit - ma tutti di ottima qualità. OK, ci crediamo tutti, ma allora com'è che questo *The Punisher* sembra tanto un titoletto da "Prima Repubblica"? Giocabilità, grafica, sonoro e livello di difficoltà sono tutti elementi che confinano il gioco nel limbo della mediocrità, alimentando il rimpianto di chi, magari appassionato del fumetto, si attendeva una conversione degna del coin-op. Tutto sommato anche questo gioco ha i suoi lati positivi: il concept, pur non originale, è collaudato e intrigante, la giocabilità è discreta e l'atmosfera contiene il giusto pizzico di violenza. Vi conviene utilizzare i soldi che dedichereste all'acquisto di questa cartuccia per acquistare, a un prezzo più ragionevole, *Streets Of Rage 2* o *3* e, con i soldi risparmiati, anche qualche copia del fumetto. Much better.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

# MEGA DRIVE

**GIOCABILITÁ** 7/10

Nella media per questo genere di giochi: movimenti più o meno rapidi, precisione nell'esecuzione dei comandi e una quantità ragionevole di mosse

**GRAFICA** 7/10

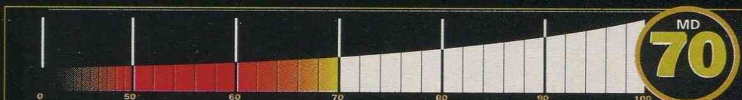
Decisamente inferiore a quella della versione coin-op: scarsa varietà cromatica e un tratto poco convincente, ma questo,è "solo" un MD...

**SFIDA** 7/10

I quattro livelli di difficoltà non aggiungono tanto a un titolo che ha lacune di originalità e divertimento. È l'opzione per due giocatori che salva la baracca

**SONORO** 7/10

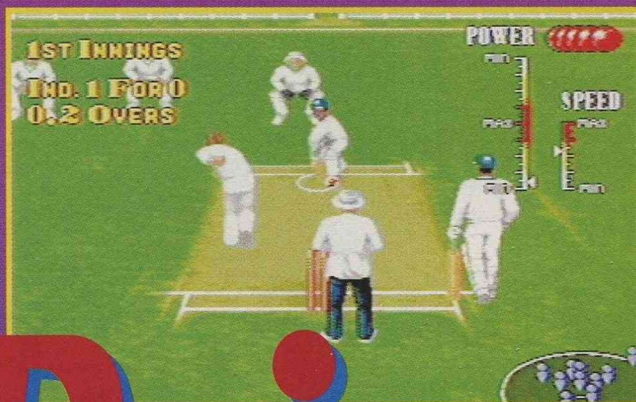
Il voto, se mi limitassi a valutare i brani della colonna sonora, sarebbe più basso di almeno due punti, ma le urla digitalizzate e alcuni effetti alzano la media




## SOTTO CONTROLLO



Casa: **CODEMASTERS**
N°Giocatori: **1/4**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **3**







AUSTRALIA V INDIA 1ST TEST 1ST DAY

| Player | Status | Runs |
|---|---|---|
| M.PRABHAKAR | NOT OUT | 4 |
| N.S.SIDHU | NOT OUT | 5 |
| R.J.SHASTRI | | |
| S.TENDULKAR | | |
| M.AZHARUDDIN | | |
| V.G.KAMBLI | | |
| N.R.MONGIA | | |
| A.KAPOOR | | |
| A.KUMBLE | | |
| J.SRINATH | | |
| ARSHAD AYUB | | |
| | TOTAL | 9 |

La classifica dei giocatori vi mostrerà la vostra posizione.

CURRENT MATCH SETTINGS

| | |
|---|---|
| PERIOD | 5 DAY |
| INNINGS | 2 INNINGS |
| OVERS | UNLIMITED |
| LBW RULE | DISABLED |
| FIELDING | MANUAL |
| KITS | WHITE |
| LEVEL | NATIONAL |
| SOUND | ON |
| MUSIC | ON |

In questa schermata potrete cambiare le opzioni dell'incontro.

# Brian Lara CRICKET

## 4 PASSI NEL REGOLAMENTO...

**Le più antiche regole scritte del cricket risalgono al 1744 e, da allora, hanno subito pochissime modifiche, giungendo a noi praticamente inalterate rispetto all'edizione originale conservata nella prestigiosa sede del Marylebone Cricket Club, il circolo più antico del mondo. Vediamone in sintesi i punti essenziali:**

### DEFINIZIONE

**Il cricket è giocato con una palla di cuoio rosso, del peso di circa due etti, tra due squadre di undici giocatori. Viene giocato su un campo munito di due porte, dette "wicket" collocate alla distanza di 22 yarde (m 20,11) l'una dall'altra. Ogni squadra batte, o gioca una ripresa (detta "inning"), a turno, tenendo sul campo due battitori per volta. Scopo della squadra in difesa è eliminare i battitori; scopo della squadra alla battuta è segnare punti. Una partita è costituita da uno o due inning per ogni squadra e vince chi segna il maggior numero di punti. Un inning è completo se sono stati eliminati 10 battitori di una squadra, oppure dopo uno specifico numero di battute (minimo 60).**

### DURATA

**Un incontro di cricket può durare dai tre ai cinque giorni, per sei ore al giorno. Sono ammessi intervalli per i pasti (40 minuti per il pranzo e 20 per il te) e tra inning (10 minuti).**

### REGOLE

**Il punteggio si misura in corse. Si segna una corsa quando entrambi i battitori, dopo una battuta si incrociano e toccano la "base" opposta, con qualunque parte del corpo o mazza. Inoltre vengono segnati punti quando la palla, dopo essere stata battuta, supera le demarcazioni del campo (l'equivalente dell'"home run" nel baseball). I battitori possono essere eliminati fondamentalmente in tre modi: A) Quando la palla viene mancata dal battitore e colpisce il wicket alle sue spalle. B) Quando un difensore prende la palla al volo, dopo che questa è stata regolarmente battuta e prima che abbia toccato terra (come nel baseball). C) Quando la palla viene riportata al wicket mentre il battitore sta correndo fuori dalla sua base (come nel baseball).**



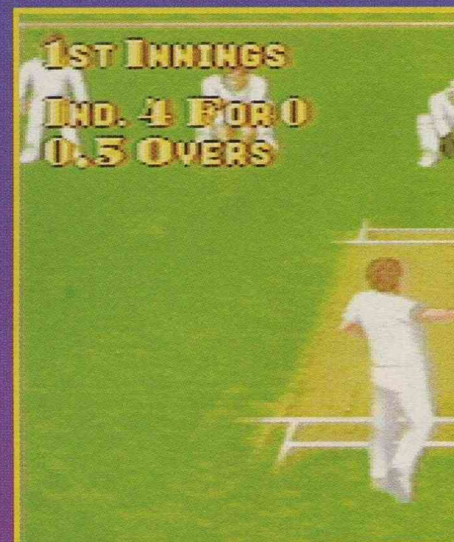
Praticamente sconosciuto in Italia è, però, tradizionalmente considerato lo sport nazionale inglese, tanto che in alcune zone del Regno Unito (come la Cornovaglia) la sua popolarità ha addirittura superato quella del "gioco più bello del mondo". Stiamo parlando del cricket, sport erroneamente ritenuto l'antenato del baseball, ma che certo ne rappresenta il parente più prossimo! Le due discipline, in effetti, hanno origine comune discendendo entrambe dal "Rounders", un antico gioco per bambini nato in Inghilterra circa seicento anni fa, come semplice gioco con mazza e palla. Straordinario per certi aspetti, singolare per altri, il cricket è probabilmente lo sport più "lungo" del mondo: ogni suo incontro infatti, può durare fino a 30 ore, divise in cinque giorni consecutivi di gara (disputata rigorosamente alla luce del sole: il regolamento "tradizionale" infatti proibisce tassativamente di giocare dopo il tramonto, (ragione questa per cui il cricket non ha mai riscosso un grosso successo tra noi vampiri). Altra particolarità bizzarra: è l'unica disciplina moderna che impone categoricamente una pausa di 20 minuti allo scoccare delle quattro (ora locale) per consentire a giocatori e arbitri di sorseggiare in tutta tranquillità una tazza di té (solo té: è vietata

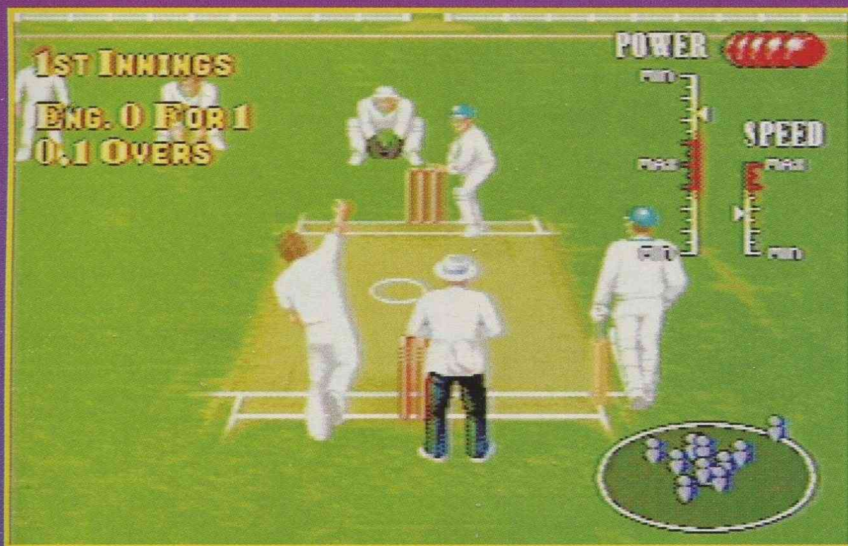
INDIA TEAM SELECTION

N.S.SIDHU
S.MANJREKAR
M.AZHARUDDIN
S.TENDULKAR
KIRTI AZAD
M.PRABHAKAR
N.R.MONGIA
V.G.KAMBLI
P.K.AMRE
P.K.CHAUHAN
J.SRINATH

Batting Stats: Style DEF, Hand RIGHT, Av. 39
Fielding Stats: Style OFF, Hand RIGHT, Av. 99
PLAYERS PICKED 0

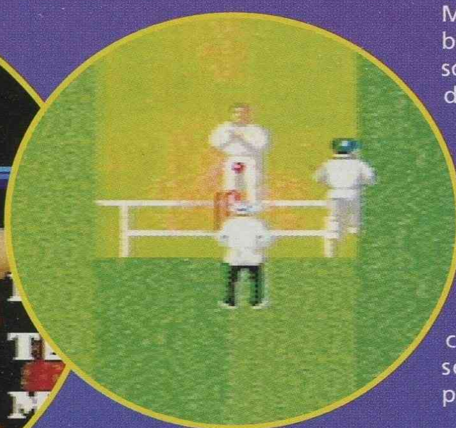
Potrete scegliere tra varie squadre, ognuna con caratteristiche peculiari.

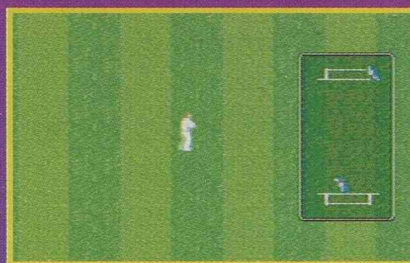




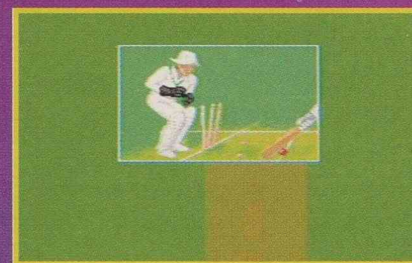

La potenza e la velocità effettiva del lancio potranno essere determinati grazie agli indicatori che potete notare in alto a destra sullo schermo.







Ecco un buon lancio che ha messo in difficoltà i nostri avversari.



Mentre il battitore soppesa la mazza il ricevitore si prepara al vostro lancio.

l'assunzione di ogni altra bevanda, eccetto acqua naturale, durante tale pausa; è invece ammesso ingozzarsi di biscotti e pasticcini!). Oltre che in tutto il Regno Unito, il cricket viene praticato professionalmente in Australia, Nuova Zelanda, India, Pakistan, Sri Lanka (la Ceylon di alcuni lustri fa), Zimbabwe e Sud Africa, ossia in tutte le ex-colonie britanniche di maggior rilievo.

Molto simile, per certi versi, al baseball, il cricket non ne ha conosciuto la stessa fortuna e la stessa diffusione, ragione questa, che ha forse indotto gli stessi sviluppatori della serie di *Micro Machines* a contribuire alla sua promozione attraverso una divertente simulazione per il sedici bit di casa Sega. Praticamente tutti gli aspetti del gioco originale sono stati riprodotti, pause per il té comprese(!). Il gioco consente di settare ogni incontro secondo i propri gusti, variando a piacimento la lunghezza del match, il numero di inning, e addirittura le regole del gioco, permettendo di impiegare una versione semplificata del regolamento. Come ogni simulazione sportiva degna di questo nome, *B. L. Cricket* può essere giocato per singoli incontri amichevoli, oppure partecipando a un intero campionato, nel qual caso un provvidenziale memory back-up incorporato nella cartuccia si preoccuperà di tenere in memoria tutti gli incontri giocati sino a quel momento. Lo stesso chip, peraltro, provvede a registrare le statistiche di tutte le partite, amichevoli e "ufficiali" disputate da ogni singola squadra (ce ne sono 10 tra cui scegliere, tutte rappresentative nazionali, ad eccezione di una squadra "All Star"). Bene, tutti in campo allora, e non dimenticatevi la bustina... del té, naturalmente...

**• Vordak**

## BRIAN LARA CRICKET

Realizzato in maniera tecnicamente ineccepibile, *Brian Lara Cricket* ha dalla sua una giocabilità non indifferente e una grafica di tutto rispetto. Come è tipico degli sviluppatori di casa Codemasters, ogni dettaglio del gioco è stato curato in maniera a dir poco maniacale, rivelando una passione per lo sport originale che rasenta la frenesia. Così il sonoro, da sempre tradizionale spina nel fianco dei titoli sportivi, è caratterizzato da una buona serie di effetti campionati, in particolare quelli riguardanti il pubblico, con un realistico brusio di sottofondo e degli applausi convincenti. Naturalmente, il vero problema è rappresentato dalla disciplina a cui questo titolo si ispira, che agli occhi del pubblico italiano, è a dir poco noiosa! Se vi interessa avvicinarvi (per pura curiosità o per interessi di carattere puramente accademico) a questo inusuale sport in una maniera poco tradizionale, allora non lasciatevi sfuggire quest'occasione, altrimenti riservate i vostri sudati risparmi per qualche altro titolo sportivo un po' più convenzionale!

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

## MEGA DRIVE

**GIOCABILITÁ** (1–10)

Una volta presa la mano, si rivela una simulazione divertente e piuttosto semplice da gestire

**GRAFICA** (1–10)

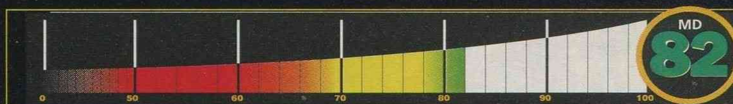
Il livello di dettaglio è un punto di forza, al punto da rendere gradevole anche la visione del "demo"

**SFIDA** (1–10)

Buona, come la maggior parte dei titoli sportivi che, tra campionati, tornei o semplici amichevoli rendono, di fatto, ogni partita diversa dalla precedente!

**SONORO** (1–10)

Buoni gli effetti sonori campionati, in particolare gli applausi e il brusio del pubblico. Più modeste le musiche di sottofondo




## SOTTO CONTROLLO



**Casa:** DATA EAST
**N°Giocatori:** 1/2
**Continua?:** SÌ
**Livelli di difficoltà:** 1

# SIDE POCKET 2

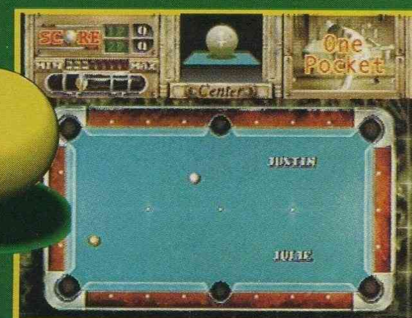
A chi ha visto "Il colore dei soldi" o "Lo spaccone", e pensa che il biliardo non sia poi un così brutto gioco, potrebbe anche piacere questa nuova uscita per il nostro caro (in tutti i sensi) Saturn, se non altro per i brividi procurati dalle somme di denaro puntate in ogni partita, sempre crescenti all'aumentare della difficoltà di gioco. Per il resto *SP2* si presenta come la classica sfida a stecca in una decina di specialità differenti, nelle quali vi potrete cimentare in coppia o contro la CPU, dalla maestria decisamente abbordabile agli inizi ma in crescita esponenziale rispetto al fruscio dei bigliettoni presenti sul piatto della scommessa. Durante l'incontro dovrete dosare effetto della palla e potenza di tiro, producendovi in prodezze balistiche in grado di superare quelle del vostro avversario, che potrete anche incontrare dopo una buona dose di allenamenti nei modi training (normale) e trick game (a "ostacoli"); rispetto ai canoni del gioco tradizionale qualche variazione degna di nota è costituita dai biliardi, le cui fogge cambieranno a seconda del tipo di incontro effettuato, oppure i filmati che introducono ogni città da voi visitata (col suo relativo campione) nel "modo" Sto-



La grafica è molto bella, ma la visuale, esclusivamente dall'alto, è decisamente limitativa ai fini della giocabilità e del calcolo delle traiettorie.



In questa schermata potrete selezionare il tipo di gioco.



Ecco l'ultimo colpo di una partita entusiasmante e difficile.



Un vero colpo da maestro, degno di un manuale: la biglia vola in alto e ricade nel punto prestabilito dando un effetto particolare.





La schermata delle opzioni permette di cambiare regole e caratteristiche.

ry, purtroppo, personalmente non trovo i FMV all'altezza di una produzione di questo genere: d'accordo che i limiti dell'ambiente di gioco non concede grandi occasioni per mostrare una grafica spettacolare, ma non farlo neppure quando se ne ha la possibilità nelle sequenze animate (anzi...) è davvero più che uno spreco. In campo sonoro la situazione migliora nettamente, ben 34 temi musicali condiranno le piacevoli ore che deciderete di passare sui vellutati tappeti di gioco, inoltre gli effetti, sebbene limitati, non sono per niente male... Ma il problema a mio avviso è un altro: *SP2* è un titolo carino, rilassante, senza troppe pretese insomma, ma se togliamo gli elementi puramente estetici (che richiedono il maggior utilizzo di grafica) potremmo ottenere lo stesso effetto facendo girare il tutto su 16 bit, e il fatto che ci troviamo proprio davanti al seguito di un gioco originato sul Mega Drive non fa che rafforzare il mio sospetto: il fattore commerciale è quanto mai sentito in questo caso, se quindi non siete patiti di stecche e gessetti dedicatevi a un passatempo più proficuo.

**• *Orwell 2000***

*Si ringraziano il "Rotolone" e Future Games (Mi)*

## TUTTI A TAVOLA!

Gli avversari che incontrerete strada facendo tenteranno di soffiarvi i soldi e il titolo di campionissimo.

...1



...2

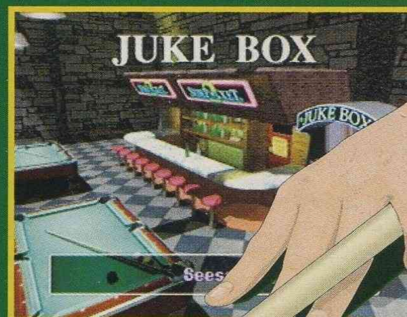


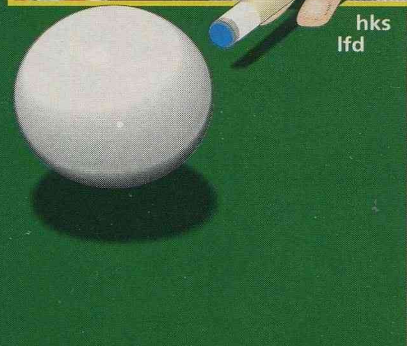
e 3






Se volete allenarvi, potrete selezionare uno di questi esercizi "acrobatici" a ostacoli.





In alcune situazioni non potrete scegliere una buca a caso!




Nuova partita: potrete posare la biglia in qualsiasi punto della metacampo.

## SIDE POCKET 2

Sicuramente qualcuno di voi si ricorderà della prima versione di *Side Pocket* su Mega Drive, gioco riuscito benino e che ai tempi riscosse anche un discreto successo tra gli amanti del genere; era quindi logico aspettarsi una versione riveduta e corretta sul nuovo sistema a 32 bit della Sega, sperando di ritrovarvi l'immediatezza della versione originale ma con grafica, sonoro, giocabilità e scenari notevolmente migliorati. Purtroppo si è ricorsi invece a espedienti come infarcire il CD con pessime sequenze in FMV e a colorare accuratamente i tavoli che però mantengono la staticità propria della versione precedente, mentre sarebbe stata gradita una scelta più libera del proprio personaggio, della stecca utilizzata, opzioni come rotazioni e zoomate attorno e sul tavolo, ottenendo così una migliore interazione in generale. In definitiva *Side Pocket 2* si mantiene comunque a un livello di interesse più che discreto, ma che nonostante tutto non può non lasciare un po' d'amaro in bocca.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

## SATURN

**GIOCABILITÁ** (8/10)

Nonostante la marea di opzioni il meccanismo di azione si afferra al volo, ma ci vuole un po' di pratica prima di utilizzare al meglio gli effetti di rotazione delle sfere

**GRAFICA** (7/10)

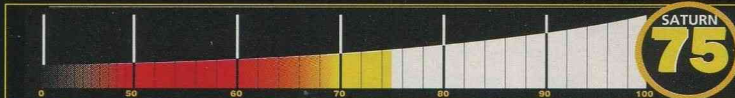
Il design grafico non è bruttissimo, ma i tavoli a parte le sfumature di colori cambiano poco e il full motion è veramente pessimo

**SFIDA** (9/10)

Oltre alla quantità di giochi e al modo versus, gli avversari dispongono di una intelligenza artificiale ben graduata e decisamente incentivante

**SONORO** (8/10)

Le solite musichette proposte per i giochi "statici" di questo tipo e effetti sonori nella media, buona però l'idea di inserire l'opzione juke box

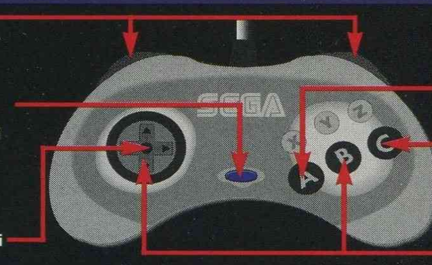



## SOTTO CONTROLLO

Per richiamare le puntate

Cambia il tratteggio della linea di tiro

Per direzionare la traiettoria di tiro

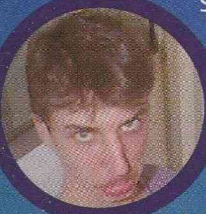



Per tirare

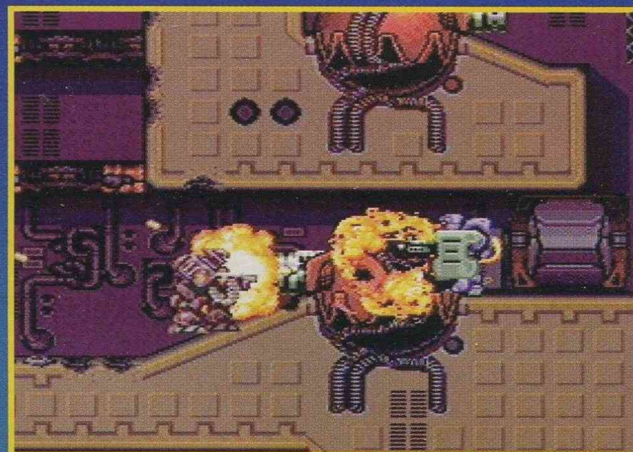
Skippa i filmati in FMV

Per decidere l'effetto

**Casa:** KONAMI/LUCASARTS
**N°Giocatori:** 1/2
**Continua?:** 5
**Livelli di difficoltà:** 1





# METAL WARRIORS

Siamo nel 2102. Il Governo Unito della Terra è sotto l'assedio delle forze dell'Asse Oscuro, comandate dal tremendo dittatore Venkar, da quasi 3 anni. Sembra ormai che, dopo tutti questi mesi di conflitto, la bilancia cominci a pendere dalla parte dei cattivi e che ben presto le truppe nemiche cammineranno per le strade delle capitali terrestri. Rimane, però, un ultimo bastione che oppone fiera resistenza all'invasore. Un reparto meccanizzato speciale super-addestrato conosciuto come Metal Warriors! Voi fate parte di questo reparto, ed è arrivata l'ora di salire sul vostro mezzo corazzato e andare a mazzulare per bene questa teppaglia che cerca di impadronirsi del vostro pianeta!

Come avrete intuito, stiamo parlando del nuovo sparatutto della Konami-LucasArts che vi piazza a bordo di vari mecha con i quali dovete andare in giro a blastare i nemici che ostacolano il vostro cammino. Alcuni di voi potrebbero grugnire: "Tutto questo per introdurci un banale clone di *Assault Suit Valken*?" Naaah...! Non ci siamo ragazzi! Questo è più che un semplice clone! Ogni livello consiste in una missione ben precisa che dovrete portare a termine per passare a quella successiva. Potrebbe trattarsi del salvataggio di una persona, della conquista di un nave nemica, dell'inseguimento di un'astronave in fuga, ecc... Non dovrete quindi blastare all'impazzata pensando

## I PRIMI PASSI

L'allarme rimbomba negli hangar e i nostri guerrieri metallici sono pronti a entrare in azione.

...1



...2



e 3

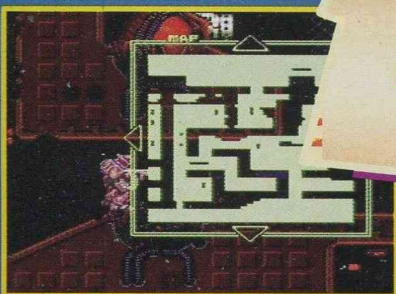








In qualsiasi momento potete far apparire la mappa della zona.



In qualsiasi momento potete far apparire la mappa della zona.

solo a salvare la pelle, ma anche raggiungere gli obiettivi della vostra missione, e vi assicuro che spesso non è cosa facile.
Per fortuna, potete usufruire di vari mecha (vedi box) che vi saranno assegnati o che potrete trovare nel corso delle missioni. Ognuno di essi ha le sue particolarità (armi speciali, abilita speciali, ecc...) ma tutti possono sparare nelle otto direzioni principali. Un'altra innovazione sta nel fatto che potrete uscire dal vostro mecha e continuare a piedi (o usando il jetpack in dotazione) per eseguire certe azioni (manipolare un computer, ecc...) oppure per andare a rubare un mecha a un avversario (il massimo della goduria sta nell'uccidere il soldato nemico prima che raggiunga il suo mezzo e poi andare a fregarglielo!). Lungo il vostro cammino potrete anche trovare numerosi bonus (armi nuove, ricariche di energia o potenziamenti vari) che, purtroppo, sono limitati nel tempo e durano circa 15 secondi l'uno.
Mentre giocate, la barra di energia (che è stata sostituita da una silhouette del robot che si sgretola man mano che incassate colpi), sarà completamente assente dallo schermo. Molte strutture che troverete in giro possono essere distrutte e, spesso, i cunicoli che troverete diventano ben presto dei veri labirinti, pieni di stanze segrete e passaggi nascosti (cercate di beccare lo SPIDER nascosto nel primo livello!). Se Riuscite a recuperare un collega, potrete anche cercare di gonfiarvi di botte in un simpatico duello nella simpatica modalità "split-screen".
Un "Must" per tutti gli amanti del genere!

•*Dupont*

## E TU CHI SEI?

**In Metal Warrior potete pilotare ben sei modelli di mecha diversi, ognuno con caratteristiche peculiari:**

### HAVOC



È abbastanza veloce e piuttosto maneggevole. La sua mitragliatrice ha un ampio raggio di azione e la sua catena è l'ideale in combattimento corpo a corpo. È capace di saltare e di effettuare fulminanti accelerazioni per caricare i nemici (beh anche per scappare...).

### NITRO



È il primo Mobile Suit che vi fanno pilotare. È molto maneggevole e veloce e può volare grazie ai possenti Jetpack montati sulla schiena. È armato di un fucile a fusione (niente di eccezionale, ma il nome fa scena!), di una spada laser (hello, giovane Jedi!), e può mollare a zonzo degli scudi temporanei che lo proteggono dai nemici.

### DRACHE



Questa specie di robot-stella può volare in ogni direzione ed è fornita di un cannone a energia che spara in tutte le direzioni (usando i 4 pulsanti ABXY come una croce direzionale!). Può anche richiudere le ali e proteggersi con un campo di forza, cadendo in picchiata su chiunque si trovi sotto!

### PROMETHEUS



Ahhh...! Gli amanti della forza bruta dovranno usare questo modello! Il massimo in quanto potenza di fuoco: mine aeree, lanciafiamme e megacannone. Per il resto, però, è lento, poco agile e incapace di saltare. Questa grave lacuna viene colmata dal fatto che può costruire "ponti" nel vuoto.

### BALLISTIC



Come potete immaginare dal nome, stiamo parlando di una sfera accessoriata di un cannone al plasma e di mitragliatrici. Rotola, rimbalza, salta e puoi anche lanciarsi "caricandosi".

### SPIDER



Se non vi fa schifo andare in giro su un robot a forma di ragno, allora potete aggrapparvi a ogni superficie e sparare a tutti i nemici che cercano di eliminarvi. Potete anche prenderli a testate o immobilizzarli con una simpatica ragnatela!







## METAL WARRIOS

Very-Very-Bello! Mi era già piaciuto molto *Assault Suit Valken* (fatto dalla stessa Konami qualche anno fa) e devo dire che questo "sequel" mi è piaciuto ancora di più. *Metal Warriors* è uno dei migliori titoli nel suo genere. La componente strategica introdotta con le varie missioni da compiere rende il gioco molto interessante: il giocatore deve riflettere su come raggiungere il suo obiettivo e come sopravvivere (la furbizia premia più della rozzezza!). Vi troverete in una varietà di situazioni diverse e potrete pilotare diversi mezzi, il che spesso non accade in questo tipo di gioco, rompendo così la monotonia che caratterizza molti di giochi del genere. Tecnicamente siamo davanti a un ottimo prodotto, con una grafica molto curata e dettagliata, le animazioni dei vari robottoni molto realistiche e degli effetti sonori più che decenti. Farsi scappare questo titolo sarebbe da veri criminali, a meno che non siate dei pacifisti incalliti... in qual caso: Peace & Love, my friend...! Mah...

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

## SUPER NES

**GIOCABILITÁ** (9/10)

Vi ci vorrà un po' per abituarvi a ogni mecha, ma dopo qualche partita li si riesce ad usare tutti senza fare troppi casini. Per il resto è perfetta!

**GRAFICA** (8/10)

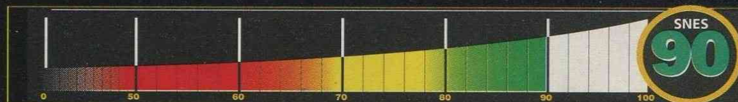
Non si grida al miracolo ma si presta benissimo al gioco, e alcuni livelli ricordano delle scene di alcuni famosi Anime come Gundam F91 e Robotech!

**SFIDA** (7/10)

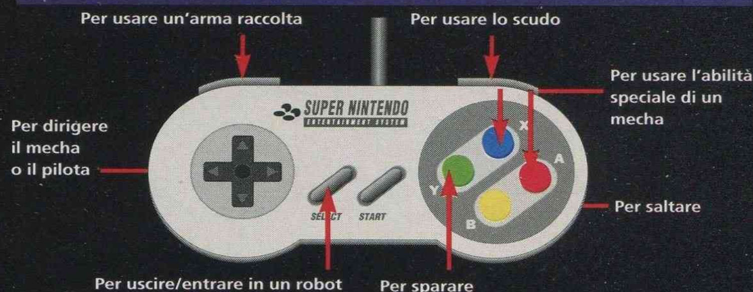
Le musiche sono molto ben realizzate e gli effetti sonori rendono gli scontri molto realistici

**SONORO** (9/10)

WOW! Questo non è un gioco che finirete molto presto! Certe missioni sono veramente difficili da compiere e non è raro doverle ripetere diverse volte prima di riuscirci




## SOTTO CONTROLLO

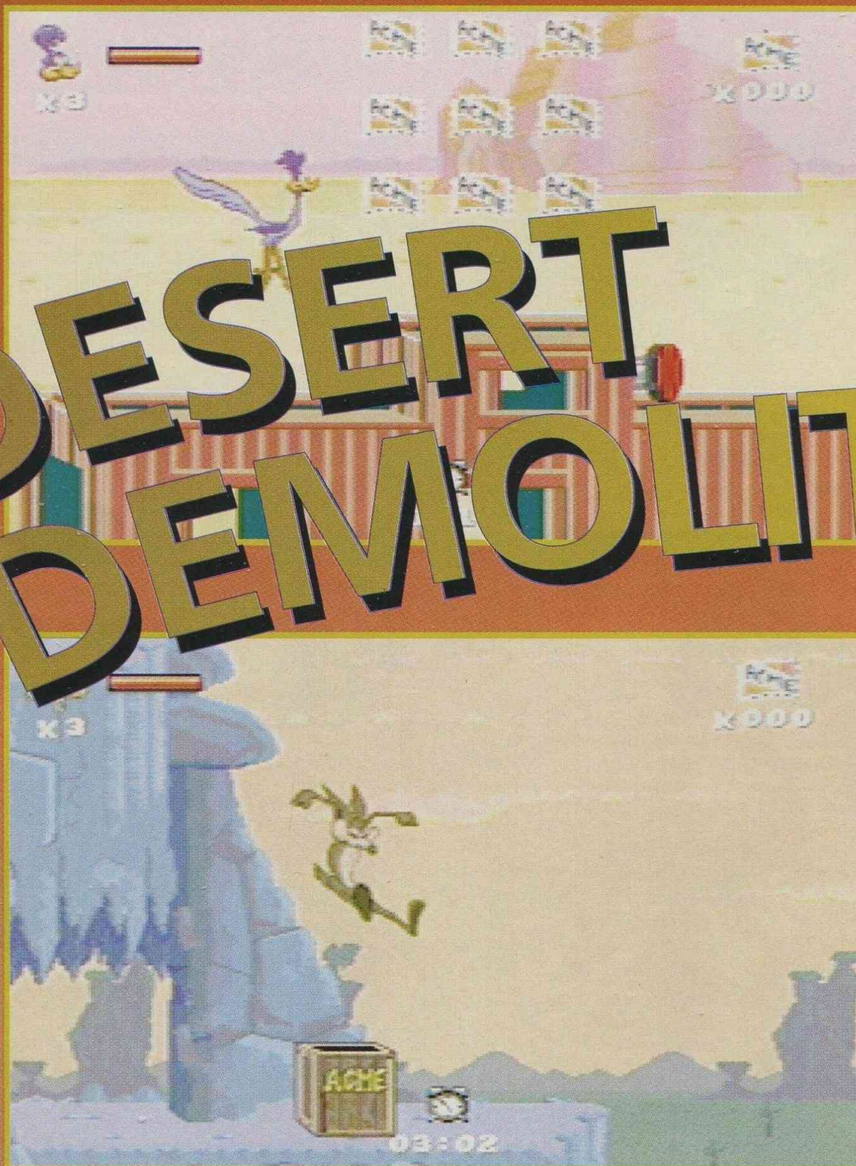


**Casa:** SEGA
**N°Giocatori:** 1
**Continua?:** SÌ
**Livelli di difficoltà:** 3

# DESERT DEMOLITION



Sembra che il magazzino Warner Bros, e in particolare i personaggi dei Looney Tunes, sia una riserva di ispirazione praticamente inesauribile per i videogiochi. Solo negli ultimi mesi abbiamo avuto una triade di titoli Konami su licenza Warner: *Animaniacs* (Super Nintendo), *Acme All-Star* (MegaDrive) e *Wacky Sports Challenge* (Super Nintendo), e ora la Sega propone un platform ispirato a due dei personaggi più amati in assoluto di questa serie. Si tratta dei grandissimi Road Runner (conosciuto anche come Beep-Beep) e Wile E. Coyote, una delle coppie comiche meglio assortite e più esilaranti di tutti i tempi. Forse i lettori più giovani hanno avuto poche occasioni di seguire le infinite peripezie del coyote del deserto e della sua velocissima preda, ma quelli nati (come me) fra la fine degli anni Sessanta e i primi anni Settanta ricorderanno senz'altro i bellissimi cartoni trasmessi nel pomeriggio: l'indomi-



Hop! Un bel balzo e questa coppia di interessantissimi bonus (vedi il box sottostante) potranno finalmente essere nostri.



Il Road Runner zompetta tra i pueblos: chissà che sorpresa lo attende?



Non è certo facile correre con quelle strane molle attaccate ai piedi!



I trampolini rossi possono essere usati per saltare e raggiungere vari bonus.

## BEEP-BEEP!

**La struttura di gioco di Desert Demolition è molto semplice: in sostanza si tratta di una continua fuga/inseguimento a rotta di collo attraverso le dodici zone disegnate dai programmatori. Alcune sfumature sono però aggiunte dalla presenza di power-up e di oggetti particolari, il cui uso si rivela a volte indispensabile per proseguire con successo.**

### FRANCOBOLLI



Se al termine della seconda zona di ogni livello ne avrete raccolti almeno 125, accederete al bonus stage (ce ne sono sei diversi, uno per livello).

### TURBO BOOST



Questo power-up è particolarmente prezioso perché permette -premendo B- di raddoppiare la propria velocità (e in questo gioco la velocità è tutto).

### MANGIME



Di fronte a una montagnola di miglio per volatili Road Runner inchioda all'istante e gli effetti sono benefici: rifocillandosi recupera una tacca di energia.

### VITAMINE



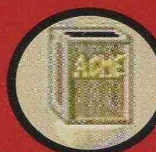
Le pillole di questo barattolo hanno su Wile E. Coyote lo stesso positivo effetto che il mangime ha su Runner: ripristino immediato di una tacca di energia.

### OROLOGIO



Tutti i livelli di Desert Demolition, compresi quelli bonus, hanno un preciso limite di tempo. Raccogliendo un piccolo orologio ci si assicura un pò di respiro in più

### SCATOLA ACME



Runner deve evitarla accuratamente, mentre Wile, saltandoci dentro, ottiene uno dei suoi fantastici macchinari: scarpe a molla, completo da coyote volante... ecc.



Questi bonus della ACME possono rivelarsi molto utili per Wile!

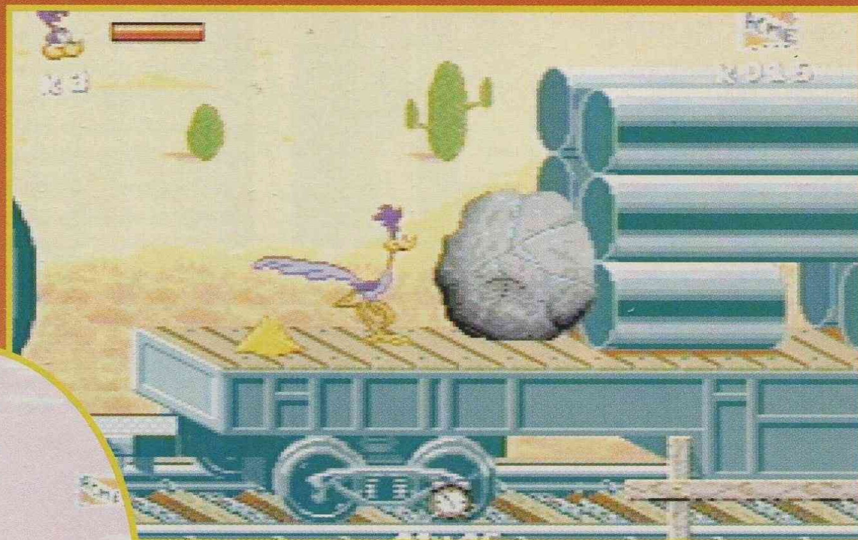


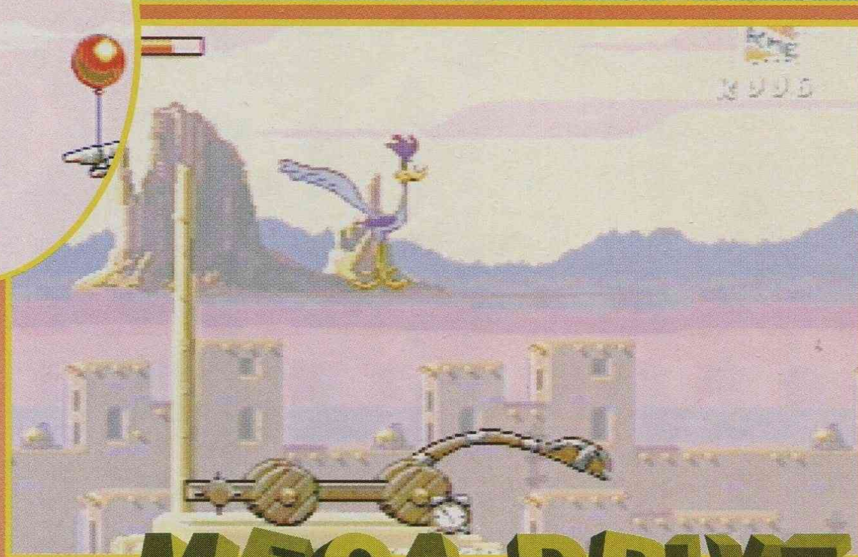


Non è spettacolare il coyote, mentre striscia tra i cactus?



Questo bonus è veramente il massimo! Da morir dal ridere!





to Wile ha cercato per centinaia di puntate di acchiappare Runner, ricorrendo alle più incredibili attrezzature (tutte fornite dalla fantomatica ditta Acme Ltd., specializzata nella produzione di pattini a reazione, calamite giganti, astronavi in kit, esplosivi vari) e fallendo sistematicamente. Quei cartoni erano governati da leggi logiche e fisiche del tutto particolari: se il coyote preparava una trappola alla dinamite per catturare Road Runner, questa non sarebbe esplosa finché lui stesso non ci fosse andato sopra per controllare cosa non funzionava; se poi il povero Wile correndo come una saetta sbagliava strada e si proiettava nel vuoto del canyon a centinaia di metri di altezza, continuava tranquillamente la sua corsa a mezz'aria, per poi fermarsi improvvisamente, con un'espressione fra il rassegnato e lo smarrito, e precipitare immancabilmente nel vuoto.
Tutte le situazioni tipiche dei cartoni sono state riprodotte in Desert Demolition, in cui potrete decidere di impersonare Runner o Wile: nel primo caso dovrete cercare di raggiungere la fine del livello entro il limite di tempo stabilito, evitando di essere catturati. Nel secondo, viceversa, dovrete acchiappare Runner ogni volta che potete, evitando di farvi male andando a sbattere contro gli ostacoli, naturali e non, del percorso. Nel ruolo dell'inseguito avrete dalla vostra la possibilità di correre a velocità turbo, raccogliendo gli appositi power-up; nei panni dell'inseguitore, invece, dovrete innanzitutto avvicinare la vostra preda e quindi, una volta a breve distanza, potrete spiccare un balzo risolutore che, se ben calibrato, risulta quasi infallibile.
Il gioco è organizzato in sei livelli, ognuno suddiviso in due zone: si passa dalla classica ambientazione desertica a un inseguimento all'ultimo fiato su un treno in corsa, da uno scenario notturno a uno sotterraneo, per concludere nientemeno che negli stabilimenti Acme, che finalmente possono essere visti dall'interno. Ogni livello, inoltre, dà accesso a un bonus stage, a patto che alla fine delle due zone si siano raccolti almeno 125 francobolli (che si trovano disseminati per le piattaforme e possono anche essere rubati al proprio avversario).

***•Pentothal***

*Si ringrazia Play Game Shop (To)*

## MEGA DRIVE

### DESERT DEMOLITION

Questo gioco è esilarante: gli effetti sonori, le animazioni, le espressioni dei protagonisti e le situazioni preparate dai programmatori riproducono con grande fedeltà lo spirito dei Looney Toones. Ammirare Wile E. Coyote che con un ghigno entra in uno scatola di legno marchiata ACME per uscirne con un improbabile tutina verde pisello che gli permette di planare per tutto lo schermo fino ad arrivare a sfiorare Beep-Beep è veramente divertente. Naturalmente, è molto più appagante selezionare il coyote: eterno perdente che almeno nel videogioco può ottenere, per mano nostra, una chance di rivalsa. Anche la struttura di gioco, però, è leggera come un cartone animato: in realtà *DD* è un platform abbastanza anomalo e le partite si risolvono tutte in una frenetica corsa attraverso i livelli in cui non c'è molto spazio per la tecnica o le giocate di precisione. Perciò, una volta finito (e non ci vorrà molto) rischia di cadere in fretta nel dimenticatoio.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

**GIOCABILITÁ** (1–10): 7

A Runner e Wile non sono richieste acrobazie particolari, devono solo correre alla disperata fino alla fine del livello e nel farlo obbediscono fedelmente al giocatore

**GRAFICA** (1–10): 8

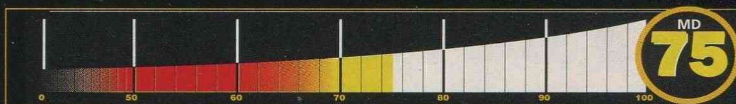
Le animazioni sono veramente belle. Il coyote, in particolare, non fa che saltare in aria carbonizzandosi a ogni pie' sospinto. Quando mette i pattini a reazione poi...

**SFIDA** (1–10): 6

Il fattore sfida è appena sufficiente, perché la struttura di gioco è fin troppo semplice e rischia di diventare "usa e getta": indicato per i più giovani

**SONORO** (1–10): 8

Veramente efficaci gli effetti sonori (una menzione particolare va al classicissimo "Beep-Beep! lanciato da Road Runner). Anche le musiche sono ben realizzate




### SOTTO CONTROLLO



Casa: **ACCLAIM**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **2**







Essere un agente segreto ha i suoi vantaggi: infatti, come potete notare, le armi non vi mancano davvero!

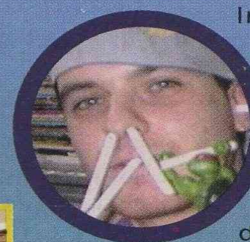


Una scena ispirata alla sequenza iniziale del film, in cui dovrete introdurvi in una villa e rubare dei dati.

# True Lies



Un'avventura pericolosa come questa vi porterà a violare tutte le regole del vivere civile, come, ad esempio, il famoso detto: "non sparate sul pianista".



In questo periodo, sto scrivendo dopo gli attentati di Oklahoma City, Madrid, Yokohama ed Atene, parlare di terrorismo risulta quanto mai di attualità. Non vi nascondo che mi trovo quasi a disagio nel recensire un gioco che vi mette nei panni di un agente che deve combattere un gruppo terroristico mediorientale mentre migliaia di persone stanno rischiando la vita - sul serio, non su schermo - nel tentativo di fermare dei pazzi intenzionati a uccidere in nome di un dio o di un ideale. Buona fortuna a loro e buona lettura a voi, che volete sapere com'è *True Lies*. Il gioco vi immerge in una serie di undici livelli nei quali dovrete portare a termine un compito (ad esempio, collegarsi a un computer per prendere possesso di dati di fondamentale importanza per sconfiggere la jihad Crimson, uccidere uno dei suoi leader e



Non mancano elementi "splatter" e spettacolari, proprio come nel film.

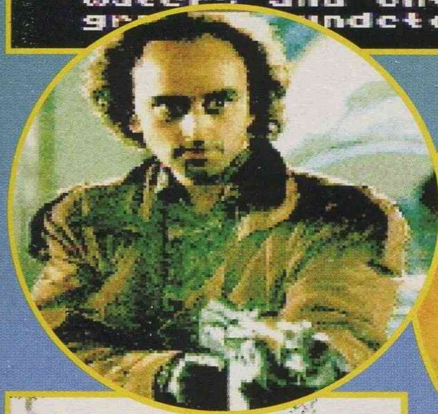


Con il caricatore del vostro mini-UZI pieno c'è poco che vi possa fermare.

## LA PICCOLA BOTTEGA DEGLI ORRORI

**Molti di voi amano giocare con titoli grondanti sangue e colmi di particolari di dubbio gusto: sebbene in maniera più o meno elegante, questi discutibili elementi sono presenti anche in *True Lies*. Centrare un nemico o un civile farà apparire visibilissime macchie di sangue mentre il lancio di una granata dei terroristi farà diminuire - in maniera definitiva - il numero di clienti del centro commerciale. Restando in tema di civili innocenti, è molto divertente vedere i passanti che si gettano a terra riparandosi la testa sotto un giornale (è noto che i quotidiani nei violentissimi U.S.A. sono realizzati in carta anti-proiettile), altri che scattano delle fotografie mentre altri ancora, sprezzanti del pericolo, continuano imperterriti a sorseggiare drink, fare acquisti o a passeggiare.**







A questo punto direi che vi conviene trovare un kit di pronto soccorso...



Il bonus che cercate è in alto a destra, dietro la scala mobile.

altro ancora) senza mietere più di due vittime tra i civili. Le ambientazioni sono abbastanza varie e molto ben disegnate: ricevimenti di gala all'interno di sontuosi castelli, centri commerciali pieni zeppi di terroristi e di innocenti visitatori, parchi dove dovrete stare attenti a non crivellare di colpi i poveri vagabondi sdraiati sulle panchine, inseguimenti a bordo di potenti caccia... Lungo i livelli troverete kit di pronto soccorso, munizioni per le vostre armi e un vero arsenale pronto per essere raccolto e utilizzato: Uzi con i quali innaffiare di colpi a destra e a sinistra (per la par condicio) chiunque vi capiti a tiro - bellissimo il movimento di Arnoldo quando punta la mitraglietta da un lato all'altro - fucili a pompa che sparano ampi ventagli di piombo, bombe a mano da far rotolare dietro un angolo sorprendendo i nemici nascosti e persino lanciafiamme. Attenzione: anche i vostri rivali hanno a disposizione le stesse armi e non si faranno scrupolo di usarle senza alcun ritegno per la vita dei civili presenti. Il gioco è un godibilissimo sparatutto con visuale dall'alto, molto ben disegnato, giocabile, discretamente difficile ma non impossibile, che non risulta troppo ripetitivo grazie all'elemento esplorativo necessario per portare a termine le missioni, tutte ambientate in aree vastissime. Davvero divertente!

**• Paddy**



La varietà delle ambientazioni è notevole e i fondali ben realizzati.




Fate attenzione a non uccidere troppi civili o la missione andrà in fumo.



Un bell'esplosivo in un supermercato è la soluzione a tutti i vostri problemi!

## TRUE LIES

Quando Random mi ha chiesto di recensire *True Lies*, non ho potuto fare a meno di pensare che sarebbe stato l'ennesimo tie-in di Schwarzenegger, male utilizzato e banale (ricordate il vomitevole *Last Action Hero*?). Non potete immaginare quanto sia stato contento di essermi sbagliato: il gioco non solo è avvincente, ma è pure difficile e per una volta sono stato contento di aver trovato particolari violenti e sanguinolenti, caratteristica che di solito mi lascia indifferente. Sarete colti da un senso di ansia quando dovrete aggirarvi per i livelli sparando ai nemici e, nello stesso tempo, dovrete fare attenzione a non colpire i civili! Il gioco, realizzato dalla Beam Software, sembra una versione più lenta e ragionata di *Super Smash TV*, non a caso altro titolo dello stesso team di sviluppo: una cosa positiva, dato che si trattava di un titolo bellissimo. Non vi consiglio di comprare *TL* ad occhi chiusi ma, dopo avergli dato un'occhiata, vi accorgerete che merita senza dubbio di finire tra i primi posti della vostra lista della spesa.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

## SUPER NES

**GIOCABILITÁ** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10: 8)

Ci metterete dieci minuti a ricordare alla perfezione la disposizione dei tasti, ma dopo questo breve periodo di tempo danzerete come farfalle e colpirete come api!

**GRAFICA** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10: 8)

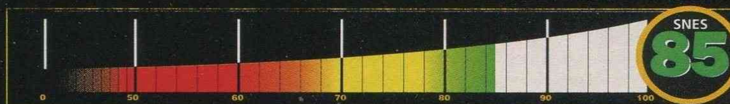
Molto ben disegnate le ambientazioni e gli sprite che, pur piccoli, sono animati in maniera convincente. Le schermate di intermezzo aggiungono molta atmosfera al tutto

**SFIDA** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10: 8)

Meriterebbe 9, ma i meno abili tra voi potrebbero trovare troppo alto il livello di difficoltà, settato ben oltre la media. Presente un comodo sistema di password

**SONORO** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10: 7)

La colonna sonora, pur buona, è superata dal rumore degli spari, dei colpi che rimbalzano sui muri, dalle urla dei feriti e dai click metallici che accompagnano il caricamento delle armi

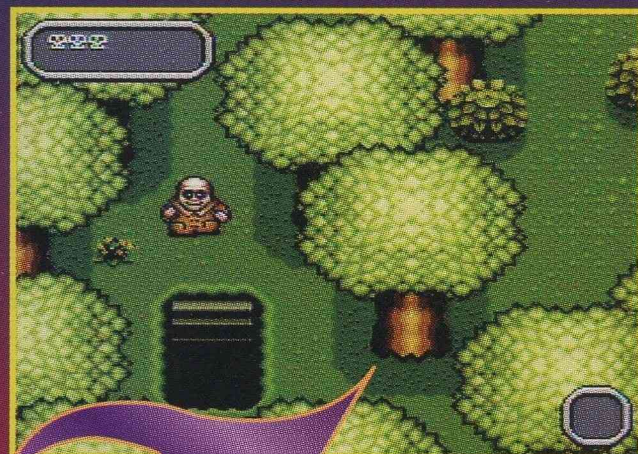



## SOTTO CONTROLLO



Casa: OCEAN
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1





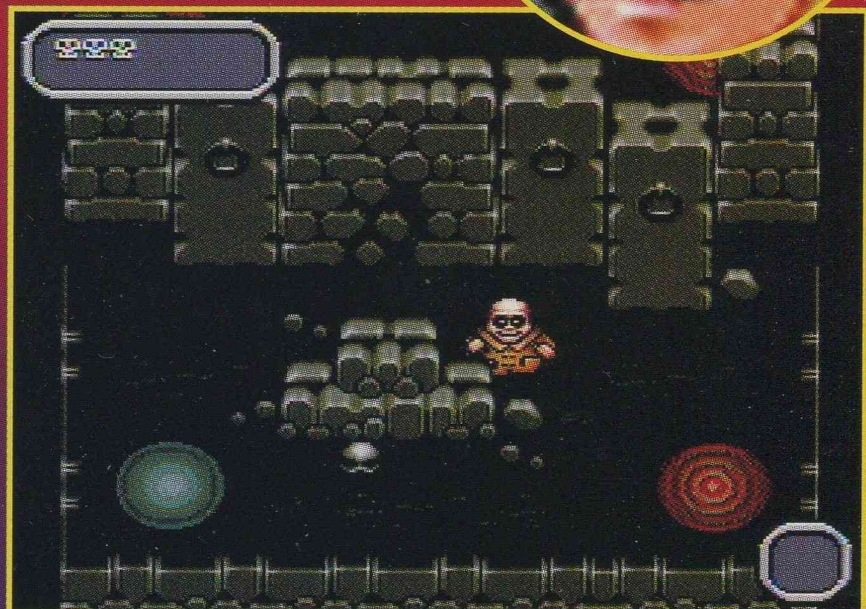
# Addams Family Values

Grazie alla produzione di case come Enix e SquareSoft (la seconda è stata riconosciuta dai giocatori giapponesi come l'etichetta che garantisce la migliore qualità videoludica, superando nella classifica di gradimento dei possessori di SNES la stessa Nintendo) il segmento dei Giochi di Ruolo per console è pressoché monopolizzato dagli sviluppatori del Sol Levante. Tentativi fallimentari come *Lord of The Rings* e *Dragonview*, poi, non fanno che confermare una certa avversione dei programmatori occidentali (europei e americani) per questo genere di giochi. L'uscita di *Addams Family Values*, però, segna una certa inversione di tendenza: dopo due tie-in basati sul classico modello a piattaforme, infatti, per il terzo videogioco tratto dalla licenza cinematografica della celebre serie horror-comica (interpretata dal compianto Raul Julia e da Angelica Houston, nelle parti di Gomez e Morticia)



## IL PUNTO DELLA SITUAZIONE

**Se state leggendo con attenzione la recensione di Addams Family Values, siete probabilmente interessati al panorama GdR per Super Nintendo: approfitto allora di questo spazio per tirare brevemente le somme sui futuri sviluppi del role playing targato SNES. In prima fila, ovviamente, c'è l'immancabile SquareSoft, che non perde un'occasione per dimostrare di essere in assoluto una delle migliori case di produzione del mondo e ha confermato i propri elevatissimi standard qualitativi anche con un titolo "anomalo" come Front Mission: per giugno è prevista l'uscita americana di Secret of Evermore, il primo GdR della Square sviluppato direttamente negli Stati Uniti dalla US-1, una nuova divisione incaricata di produrre giochi specificamente disegnati per i gusti del pubblico americano, che ha dimostrato di avere esigenze molto diverse da quelle dei giapponesi. Entro l'autunno dovrebbe poi essere distribuita la versione in lingua inglese dell'incredibile Chrono Trigger, che è già stato accolto con veri e propri osanna dagli otaku nipponici. La Enix, dal canto suo, risponderà coi 32 Mbit di Dragon Quest VI, anche se la perdita di Akira Toriyama (il creatore della serie Dragon Ball Z ed ex-direttore del progetto grafico di Dragon Quest, ora passato alla SquareSoft) si farà sentire. In Giappone lo scontro frontale Chrono Trigger-Dragon Quest VI si preannuncia infuocato: a noi non resta che sperare che le versioni in lingua anglosassone escano in fretta e siano ben curate. Per quanto riguarda le altre software house, che necessariamente passano in secondo piano rispetto ai due leader del settore, i prossimi mesi dovrebbero registrare l'uscita di Breath of Fire II della Capcom, Lady Stalker e Energy Breaker della Taito e infine Ys V della Nihon Falcom. È tutto.**



Ecco lo zio Fester alle prese con un Gioco di Ruolo in stile tipicamente nipponico: chissà se la Famiglia Addams è seguita così tanto anche da loro?

la Ocean ha deciso di adottare un'impostazione "alla Zelda", in tutto e per tutto simile, cioè, ai più classici GdR giapponesi di tipo motion-battle.
Il plot è semplice: il nuovo nato della famiglia, Baby Pubert, è stato rapito dalla governante e tutti gli Addams, che -com'è noto- sentono fortissimi i legami familiari, si mobilitano per ritrovare il piccolo e riportarlo nel confortevole ambiente domestico, fra angoscia e disperazione. Voi, in particolare, controllerete il calvo e leggermente pingue zio Fester, che si incarica di condurre le ricerche, profittando di tanto in tanto dell'aiuto degli altri parenti. Il gioco adotta una tradizionale vista dall'alto: il personaggio si trova al centro dello schermo mentre l'ambiente gli scrolla intorno. Tutti i movimenti di Fester sono controllati in tempo reale: di conseguenza, i combattimenti vi richiederanno una certa dose di abilità arcade, a differenza di quanto avviene nei GdR più tradizionali, come *Final Fantasy III*, in cui le strategie offensive e difensive sono interamente comandate da menu. Data l'innata confidenza di Fester con l'energia elettrica (è nota la sua capacità di accendere una lampadina mettendola in bocca, ma in AFV i programmatori non hanno potuto implementarla perché la Paramount si è opposta, temendo che potesse generare fenomeni di emulazione da parte dei giocatori più piccoli... bah!) la vostra arma principale consiste nell'attacco zzap! (questo nome non mi è nuovo...), si tratta di una scarica elettrica che parte dalla mano destra del simpatico Addams e ha un raggio di azione direttamente correlato alla salute di cui godete al moment. Quest'ultima è opportunamente rappresentata da una serie di teschietti che all'inizio dell'avventura sono solo tre, ma nel prosieguo possono aumentare. Potrete comunque rimediare alle eventuali perdite di energia, causate dal contatto con sprite nemici, mangiando i deliziosi biscotti di scarafaggio amorevolmente preparati da nonna Frump. Le capacità di attacco di Fester, infine, si faranno più incisive una volta affiancate allo zzap! attack, efficace ma un po' limitato, "armi" da tiro come le palle da bowling o le pietre di marmo, che otterrete nel corso dell'avventura e che vi permetteranno di infliggere danni ai nemici mantenendo una certa distanza precauzionale.

**•Pentothal**

*Si ringraziano Play Game Shop e Queen Computer Shop (TO)*




Potrete leggere i messaggi grazie a schermate di questo tipo.

Certo che gli Addams sono proprio persone a modo e ospitali: "vecchio lumacone", infatti, è un saluto molto usato anche da noi in redazione.





La grafica è buona, anche se siamo lontani dagli standard nipponici.

## ADDAMS FAMILY VALUES

*AFV* rappresenta, a tutt'oggi, l'unico esempio di GdR alla giapponese realizzato in modo apprezzabile da una softhouse occidentale. Gli sviluppatori sono riusciti a sfruttare in modo efficace l'ambientazione offerta dalla licenza cinematografica e hanno realizzato un gioco curato e piacevole: i dialoghi surreali sono sintonizzati con lo humour nero tipico degli Addams e anche le musiche contribuiscono a ricreare le stesse atmosfere dei film. Il tratto grafico è necessariamente tetro, con abbondanza di grigi, verdi e marroni, e il gioco sembra sulle prime un po' scarno: alla lunga, però, dimostra di avere una solido nucleo adventure, e sa offrire enigmi anche abbastanza impegnativi. Lascia un po' perplessi la scelta dello zzap! attack come arma principale: poiché la sua portata si riduce a mano a mano che l'energia vitale di Fester diminuisce, accade spesso che in un momento di difficoltà la situazione precipiti rapidamente, senza troppe colpe da parte del giocatore. Nel complesso, comunque, è un prodotto più che discreto.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

## SUPER NES

**GIOCABILITÁ** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il grassottello Fester non è propriamente un campione di agilità, ma riesce a districarsi abbastanza agevolmente anche nei combattimenti arcade più impegnativi

**GRAFICA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

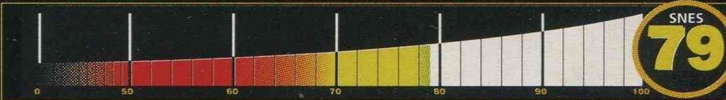
Latitano i colori brillanti, ma la cosa è in linea con lo stile Addams. Lo scrolling è buono, i passaggi da una schermata all'altra, però, sono un po' lenti

**SFIDA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il gioco inizia in sordina e può trarre in inganno: a mano a mano che ci si inoltra nello scenario, però, dimostra uno spessore apprezzabile, con enigmi teressanti

**SONORO** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sono stati usati brani delle famose musiche della serie televisiva, insieme a melodie originali: l'effetto complessivo è buono e decisamente d'atmosfera




## SOTTO CONTROLLO



**Casa:** VARIE
**N°Giocatori:** 1/2
**Continua?:** SÌ
**Livelli di difficoltà:** 3



*Undercover Cops* (conversione dell'omonimo coin-op della Irem) è l'ennesimo picchiaduro a scorrimento, sulla falsariga di *Final Fight 2*, in cui dovrete sbarazzarvi dei nemici che si frappongono tra voi e la fine del livello, ripetendo il procedimento per tutti gli stage del gioco. La mia recensione si conclude qui. Tanto, mica vorrete sapere che potete scegliere di giocare da soli o in coppia, selezionando uno dei tre personaggi disponibili (il classico tipo robusto potente ma lento, il solito pupazziello meno forte ma più agile e la canonica biondina veloce ma non esaltante sotto il profilo offensivo), ciascuno dotato del proprio campionario di prese, mosse ordinarie e speciali, vero? Non sarete tanto polli da voler sentirvi dire che i nemici (mai più di tre su schermo simultaneamente: è la regola su SNES) vi attaccano a mani nude, con coltelli, spranghe e altre armi assortite, che i boss sono grossi e cattivi - e a volte persino originali? Ad esempio, il primo stage si conclude con un guardiano bionico che può essere steso a suon di calci e pugni oppure può essere spinto sotto una pressa che lo ridurrà istantaneamente in una poltiglia di rottami metallici sanguinolenti (alla Terminator). E non vi reputo nemmeno così ingenui da non immaginare che i livelli vi propongono ambientazioni standard quali porti, magazzini, ascensori e via dicendo. Insomma, non avete bisogno che io vi dica che questo è il classico picchiaduro a scorrimento, con grafica, sonoro e giocabilità nella media, che somiglia a tanti altri e che ignora il significato della parola originalità (salvo sporadiche eccezioni). Chi glielo regala un bel dizionario ai programmatori della Varie?

**•Paddy**



La grafica è abbastanza buona, anche se non riesce a colpire particolarmente.



Alcuni mostri di fine livello sono ben fatti e ricchi di "effetti speciali".



Le mosse sono nella media del genere: semplici ma non numerose.

# UNDERCOVER COPS



## SUPER NES

### UNDERCOVER COPS

Avete già *Final Fight 2*? Pensateci bene prima di comprare *Undercover Cops*. Avete già *Rushing Beat 2 o 3*? Pensateci bene prima di comprare *Undercover Cops*. Avete già *Spiderman & Venom in Maximum Carnage*? Pensateci bene prima di comprare *Undercover Cops*. Avete già *Battletoads in Battlemaniacs*? Pensateci bene prima di comprare *Undercover Cops*. Avete già (falla finita. Ora. NdRedazione tutta) un qualsiasi picchiaduro a scorrimento gradevole e divertente? Pensateci bene prima di comprare *Undercover Cops*. Il punto è che *UC* non è assolutamente malvagio, se non fosse che lo avete già giocato e avete visto questa grafica - con ovvie differenze - molte altre volte. Inoltre, mancano opzioni presenti in altri titoli appartenenti a questa categoria. Il consiglio finale è tanto semplice quanto scontato: se amate il coin-op, prendetelo in considerazione, ma se cercate un picchiaduro a scorrimento, gettatevi su di un titolo più anziano o di seconda mano, che abbia qualcosina in più.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

**GIOCABILITÁ** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Indovinate un po'? Nella media: le mosse, non numerosissime, si eseguono facilmente e i comandi sono immediati e precisi. Nella media, ve l'ho detto...

**GRAFICA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

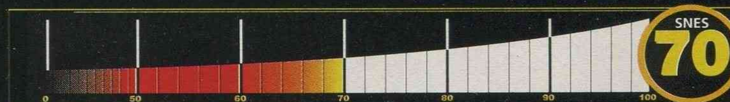
Nella media. Discretamente animata, discretamente disegnata, discretamente colorata. In generale, poco fantasiosa se non fosse per qualche spunto qua e là

**SFIDA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non c'è la possibilità di continuare all'infinito ma la poca originalità non vi farà venire che una lieve voglia di riprendere in mano la cartuccia una volta finito il gioco

**SONORO** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

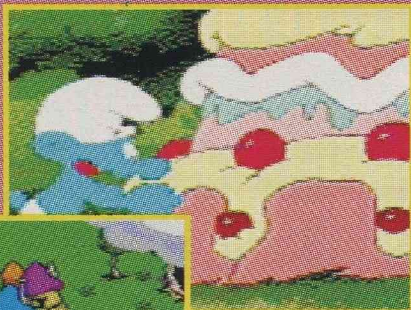
Buone le musiche, discreti gli effetti sonori, frasi digitalizzate incluse. Di certo si può fare di più ma non ci si può davvero lamentare di questo aspetto del gioco




### SOTTO CONTROLLO



Casa: **INFOGRAMES**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **PASSWORD**
Livelli di difficoltà: **3**






# i PUFFi


Tra la la la, puffa una canzon... Oh, m'è parso d'aver visto un vermone!



Sono ormai passati dodici anni dalla prima apparizione dei puffi in un videogioco. Il debutto dei buffi ometti blu risale, infatti, all'ormai lontano 1983 quando, a seguito del grande successo riscosso dalla serie a cartoni animati di produzione belga, la Colecovision decise di produrre, su licenza, una cartuccia ispirata ai personaggi nati dalla fantasia di Peyo. Il gioco, omonimo del titolo di cui ci occupiamo oggi, rappresentava probabilmente quanto di meglio ci fosse in circolazione, ai tempi, per una console domestica. Passano le stagioni, ma pare che le cattive abitudini siano dure a morire, così che l'antica tradizione di abbinare agli oggetti più disparati i nomi di celebri beniamini, del piccolo o del grande schermo, nella speranza di aumentarne le vendite si è ormai talmente radicata nella mente delle persone che qualcuno ha pensato bene di inventare un termine roboante che rendesse bene l'idea: "merchandising". I videogiochi, per loro natura, sono tra le categorie commerciali più soggette a subire questo sgradevole influsso ma, se in tempi passati c'era il buon gusto di far corrispondere ad una confezione "blasonata" e variopinta anche un prodotto di un certo livello qualitativo, pare che questa consuetudine sia ormai caduta in disuso. Intendiamoci: io, personalmente, non ho nulla contro il gioco dei puffi, né intendo nascondere che in un passato non troppo lontano mi piacesse addirittura seguirne le puntate (quando ancora c'era la sigla originale, e non quella monotona nenia, sempre uguale, cantata da Cristina D'Avena!), peraltro, in più di due anni di onesto servizio come recensore di Gheim







Al villaggio la vita trascorre tranquilla, a parte qualche imbecille volante!


Un'inquietante quanto improponibile sfida tra il puffo forzuto e l'abominevole uomo delle nevi (in arte: lo yeti)! Si lascia al lettore ogni commento...



## 4 PUFFI IN CERCA D'AUTORE...

**In realtà, i puffi protagonisti del gioco sono 5, non 4! Di questi tuttavia, soltanto 4 possono essere controllati, di volta in volta, dal giocatore. Il quinto puffo (Puffetta) rappresenta, in effetti, l'obiettivo finale del gioco per cui una, volta raggiunto, la vostra avventura avrà termine. A parte il puffo forzuto, con cui il gioco inizia, gli altri tre puffi dovranno essere liberati, prima di entrare effettivamente in gioco. Eccovi dunque l'elenco, in ordine di apparizione:**

### FORZUTO

**Come s'è detto, il puffo forzuto è il personaggio con cui inizierete la vostra avventura. È certamente il più dinamico del gruppo, e la sua agilità vi consentirà di arrampicarvi, di strisciare e di spostare oggetti, permettendovi di raggiungere punti altrimenti inaccessibili...**

### BURLONE

**Il Puffo Burlone non si muove mai senza i suoi regali esplosivi! Questi hanno fondamentalmente due utilizzi: possono essere lanciati contro i nemici più insidiosi, oppure essere posati a terra, dove, dopo pochi istanti esploderanno permettendo di superare così punti invalicabili.**

### QUATTROCCHI

**Misterioso e dall'aspetto apparentemente "imbranato", Quattrocchi si renderà indispensabile per il superamento di alcuni livelli di gioco, per arrivare in fondo ai quali i suoi acuti suggerimenti saranno di grande aiuto...**

### GOLOSONE

**Ultimo, ma solo in ordine di apparizione, il Puffo Goloso dispone dell'arma più terribile ed efficace di tutto il gioco! Le sue terrificanti torte alla crema possono infatti essere scagliate contro gli avversari più temibili, procurando loro una specie di diabete istantaneo!**



Se c'è una cosa che mi manda in bestia è il sorriso ebete del puffo burlone...





Il puffo burlone a cavalcioni di un'insolito mezzo di locomozione...

Pauà, ho avuto occasione di vedere beotate ben più sconvolgenti... Solamente mi chiedo perché una casa come l'Infogrames, produttrice di immortali capolavori come la saga di *Alone in the Dark*, debba ancora ricorrere al vecchio trucco dello specchietto per le allodole per vendere qualche copia in più... Mah! Comunque, *The Smurfs* è fondamentalmente un platform game di tipo "classico", con i soliti schemi a piattaforme, più due schemi "extra", sullo stile di *Mickey Mania*, in cui bisogna controllare la propria corsa su una slitta o un carrello. Non mancano due livelli bonus e le fatidiche sequenze di combattimento col mostro finale. Il gioco è preceduto da una gradevole introduzione, in FMV, evidentemente tratta dall'episodio originale cui il gioco si ispira, cioè il rapimento, da parte dell'eterno nemico Gargamella, di quattro puffi celebri (vedi box). È, manco a dirlo, proprio il recupero degli sventurati ometti rapiti che costituisce l'obiettivo ultimo dell'avventura. Pensa che originalità...

**• Vordak**

## I PUFFI

**Questa è l'ennesima apparizione dei Puffi sul piccolo schermo di un videogioco. Così com'è successo per tutti i suoi predecessori, anche questo episodio sembra essere dedicato a un pubblico di giovanissimi, in parte per i personaggi a cui si ispira, in parte per l'atmosfera di spensieratezza che aleggia in ogni schema. Ma mai come in questo caso l'apparenza inganna! Se infatti i primi livelli, per la loro banale difficoltà sembrano fatti apposta per invogliare qualche tenero e incauto marmocchio a prendere in mano il joypad, la vera natura del gioco si rivelerà ben presto grazie alla comparsa di livelli in cui è richiesta un'abilità manuale e un'astuzia da certosino! Questo che, a prima vista potrebbe essere giudicato un pregio, si rivela invece una semplice bufalata: "*I Puffi*" non è un gioco avvincente e impegnativo, è soltanto stupidamente difficile! Alternando schemi facilissimi a livelli paranoici non si ottiene un buon compromesso, ma semplicemente un prodotto mediocre destinato a scontentare tutti, primo tra tutti il sottoscritto!**

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

## MEGA CD

**GIOCABILITÁ**

Quando si cambia il personaggio, muta anche il sistema di controllo, in maniera abbastanza radicale, e questo crea una confusione pazzesca!

**GRAFICA**

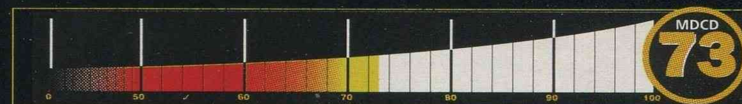
Generalmente buona, per quanto riguarda gli sprite principali, un po' troppo scarni e "insipidi" gli sfondi

**SFIDA**

Appena passabile, specie se si considera che il gioco alterna livelli banali a schemi di una difficoltà mostruosa, soprattutto per i più giovani

**SONORO**

Unico aspetto davvero curato del gioco: eccellente i motivi di sottofondo, ottimi gli effetti sonori!




## SOTTO CONTROLLO



**Casa:** Sega
**N°Giocatori:** 1
**Continua?:** Password
**Livelli di difficoltà:** 3

# TEMPO



Quale è il criterio con il quale vengono scelti i nomi dei personaggi alla Sega? Voglio dire, Ecco non mi sembra molto adatto per un delfino, così come Pepperouchau (oltre ad essere un bel po' difficile da ricordare) non è esattamente il massimo per un soldatino di latta. Quando si arriva a chiamare Tempo il protagonista di un platform, poi, non è proprio il caso di lamentarsi perché i recensori sfruttano il significato italiano del termine per riempire lo spazio a loro disposizione. Ma non temete, attenti lettori, che il vostro (si fa per dire...) Gearloose lascia volentieri le fredde battute alla concorrenza e si adopera per schivare il facile, ma invero triste gioco di parole che il nome del protagonista offre. Tanto più che *Tempo* merita davvero lo sforzo, perché si tratta senza dubbio di un buon platform. Ed effettivamente Chiho Higashi, durante l'intervista pubblicata su Game Power mesi fa, mi aveva preannunciato che questo sarebbe stato uno dei primi titoli validi per il neonato 32X, ma devo ammettere che non mi aspettavo niente di particolarmente speciale, visto che mi aveva assicurato la stessa cosa anche per *Motocross Championship*...
Ora che ho avuto modo di provarlo di persona, invece, sono felice di constatare che miss Higashi aveva ragione. *Tempo*, infatti, è un gioco incredibilmente ricco di invenzioni visive e








Questa simpatica donzella ci aiuterà nel nostro viaggio grazie a un bonus.



In queste immagini statiche non lo potete certo notare, ma il background (con la vostra ragazza che sorride) è in continuo movimento.

## A STAR IS BORN

Mentre la musica vi sblinda le orecchie, Tempo fa la sua entrata da star. Non si capisce di cosa si vanti, visto che lo sporco lavoro dovete, al solito, farlo voi!...

...1



...2



... 3

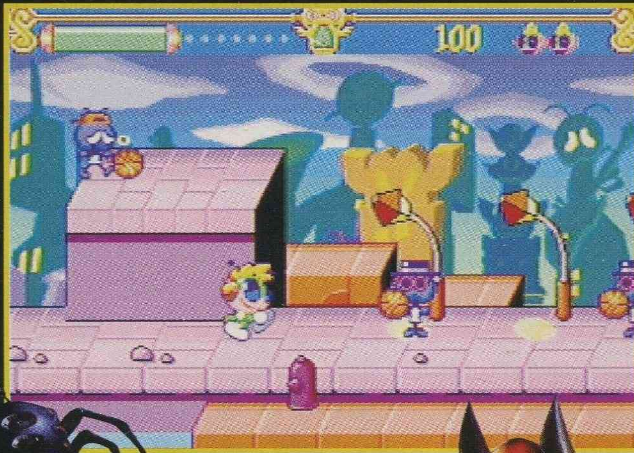


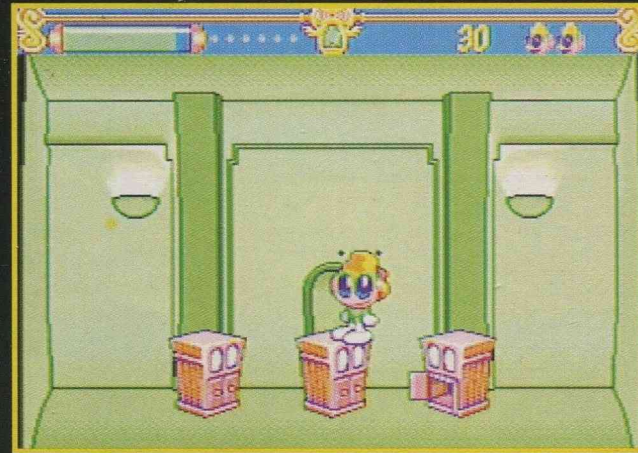
e 4




I passaggi sulla corda sono un classico, ma che dire delle mucche volanti?


I fondali sono molto differenziati e colorati.




In alcune di qeuste stanze potrete trovare il modo di accedere allo schermo bonus segreto.


Il bestione che vi è appena arrivato alle spalle è uno degli immancabili boss di fine livello!...



sonore come non se ne vedevano dalla lontana uscita di *Toejam & Earl* (anche se la skizzatissima grafica ricorda più lo sfortunato *Wonder Dog* della JVC) e tutto, dalle formiche avversarie con gli occhiali scuri che si muovono a tempo di musica al livello di parallasse che non si ferma neanche quando mettete in pausa il gioco, è concepito per stupire: lo stesso protagonista cammina e "plana" seguendo la musica per conquistare la vostra simpatia. Lo stile "fuori di testa" è confermato anche dai power-up, che interrompono le colonne sonore per trasmettere cori sudtirolesi (con tanto di mucche svolazzanti per lo schermo) e che vi permettono di ballare insieme alla vostra compagna Katy inquadrati da una telecamera! Per non parlare dei nemici di fine livello, che quando non sono grandi mezzo schermo e non usano tutte le tecniche di rotazione e scaling che il 32X mette a disposizione, si presentano come api-coriste stile anni '60 con i capelli super cotonati, oppure come robot che ballano dopo avervi sconfitto. Se stavate cercando un buon platform per il vostro 32X, insomma, potete porre fine alla ricerca. Con il 2-D ci siamo, speriamo solo che la Sega si dia altrettanto da fare con il 3-D...

**• Gearloose**

*Si ringrazia Odis - Roma*

*Tempo* è il gioco che i possessori del 32X stavano aspettando: divertente, colorato, con una grafica da cartone animato e un sonoro (essendo il gioco basato sulla musica) che da solo vale l'acquisto della cartuccia. Fra l'altro, la cura per i dettagli è veramente notevole e l'atmosfera deliziosamente demenziale centra nel segno. Il gioco è, però, funestato dall'incauta scelta di inserire dopo ogni nemico di fine livello una password che, unita ai continua, rende i sette stage troppo semplici da portare a termine. Inoltre, verso la conclusione, il titolo peggiora un po', riducendosi a una versione graficamente migliorata del vecchio *Wonderboy in Monsterworld* e così, anche se si possono selezionare tre livelli di difficoltà (stranamente molto simili fra loro) e l'area di gioco nasconde diverse stanze segrete, permane la spiacevole sensazione che *Tempo* avrebbe meritato una fase di testing migliore.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

## 32 X

**GIOCABILITÁ** (9/10)

Tempo si muove, salta, plana, spinge gli oggetti e balla con una facilità che vi rende estremamente semplice prendere confidenza con i comandi

**GRAFICA** (8/10)

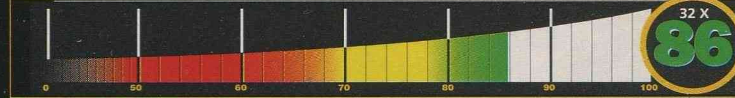
Definita, colorata e animata in maniera favolosa. Semplicemente, inizia a farsi chiara la differenza fra 32X e Mega Drive

**SFIDA** (7/10)

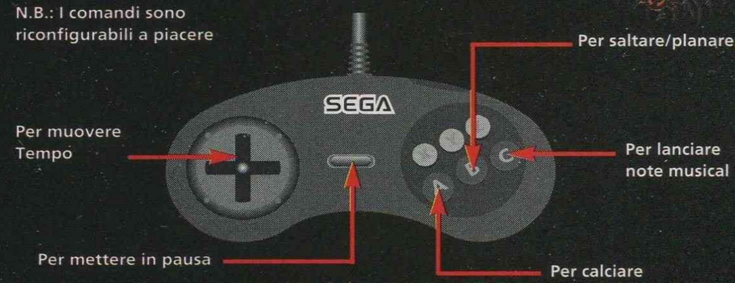
I tester della Sega dovevano essere già spediti in Siberia ai tempi di Street Of Rage: Tempo non fa che confermare questa ipotesi

**SONORO** (9/10)

Dalla sigla iniziale alle musiche dei sottogiochi, tutto il sonoro è un tripudio per il grandioso QSound

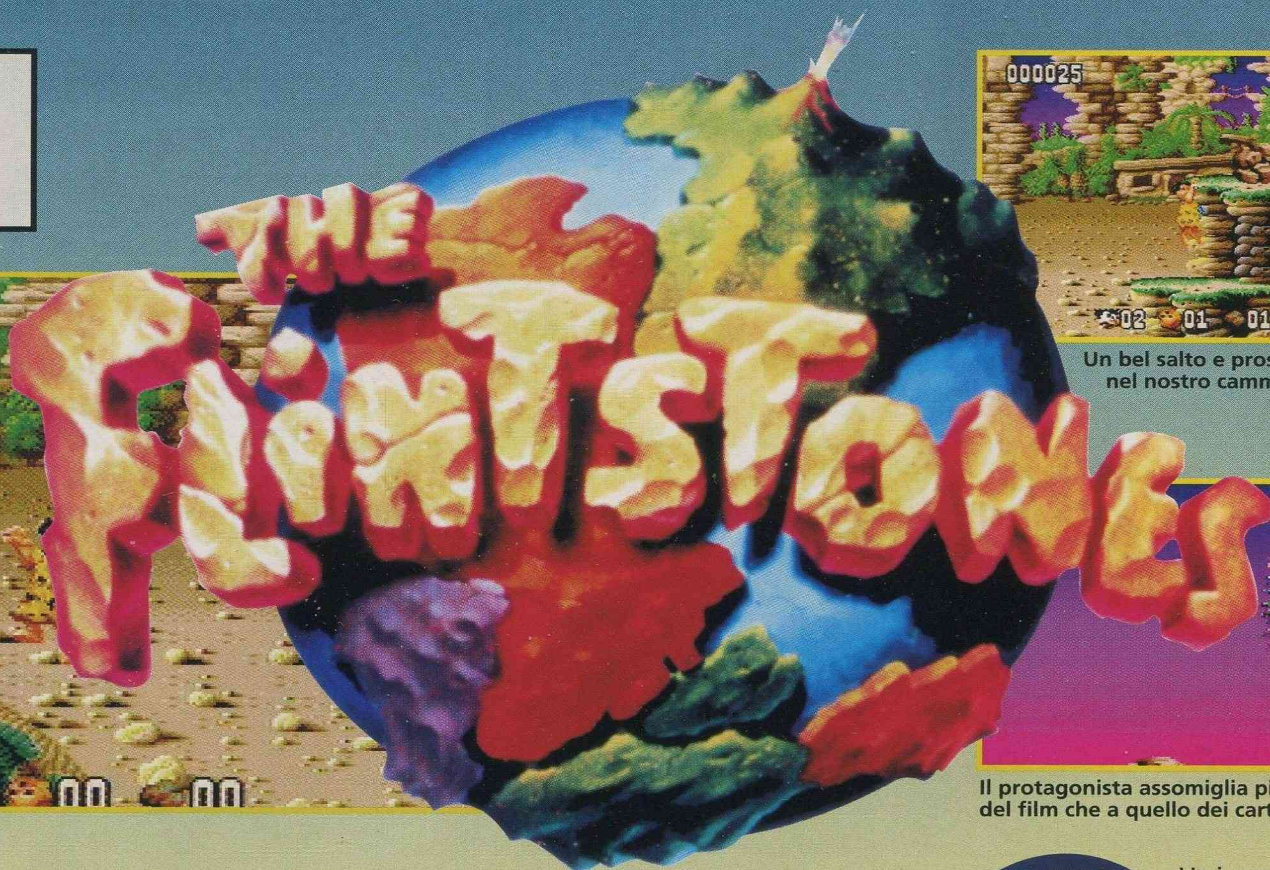



## SOTTO CONTROLLO



**Casa:** OCEAN
**N°Giocatori:** 1
**Continua?:** PASSWORD
**Livelli di difficoltà:** 1







Un bel salto e proseguiamo nel nostro cammino...



Il protagonista assomiglia più al "Fred" del film che a quello dei cartoon.

## JOHN GOODMAN IN AZIONE

L'aspetto che più di ogni altro rende evidente che questo è il tie-in del film "The Flintstones" e non della serie animata, è l'accentuata somiglianza dello sprite del protagonista con John Goodman, l'attore che interpreta Fred sul grande schermo (celebre per i suoi ruoli in "Barton Fink" e "Matinée"). Qui sotto lo potete ammirare mentre si esibisce nei movimenti fondamentali del gioco: colpi di pietra, palla da bowling e mazza, comunque, non servono solo per mettere KO i nemici, ma anche per distruggere blocchi di roccia e rivelare passaggi segreti o oggetti bonus.

### MAZZATA



Wilma! La clava!" è lo slogan di Fred, e anche in questo platform si mantiene fedele al suo attrezzo preferito. La clava è infatti l'arma base che gli consente di colpire gli avversari un numero illimitato di volte. A ogni colpo lo schermo sobbalza violentemente in perfetto stile cartoon.

### BOWLING



Il bowling, giocato con palle e birilli ricavati dalla roccia, è notoriamente uno degli sport più praticati di Bedrock. Fred può allora mettere in pratica la sua abilità per sbaragliare gli avversari sbattendoli fuori schermo con un lancio ben calibrato. Occhio a dove va a finire la palla: una volta lanciata, può essere recuperata.

### SALTO



Da *Donkey Kong* in poi, il salto è il gesto atletico preferito da ogni eroe di platform che si rispetti: nel caso di Fred però, a differenza di Mario, il balzo ha una funzione puramente elusivo-difensiva: tenendo premuto il pulsante, inoltre, ci si può arrampicare sulle piattaforme, in modo molto simile a quanto avviene in *Prince of Persia*.

### LANCIO DI PIETRE



Lanciare le palle da bowling va bene, ma quando gli avversari si trovano su una piattaforma diversa è del tutto inutile. In questo caso si possono utilizzare le pietre raccolte lungo il cammino, anch'esse riutilizzabili, anch'esse disponibili in numero limitato. Un indicatore nella parte bassa dello schermo dice quante ne rimangono.



Lo schermo in cui potrete inserire le password fornite dal gioco.



Una scenetta introduttiva che riprende la sigla dei cartoni animati.




In alcuni punti non vi sarà facile avanzare e abbattere i nemici.



Universal-MCA, Amblin Entertainment, Turner Home, Hanna & Barbera: sono ben quattro i marchi che accolgono il giocatore sulla prima schermata di The Flintstones, il tie-in ufficiale del film sui celebri "Antenati", proiettato in Italia l'autunno scorso. Si capisce subito, quindi, che la Ocean è arrivata a produrre questo titolo grazie a complicati accordi di licensing incrociato, che hanno coinvolto grossi calibri del panorama hollywoodiano. Come accade (troppo) spesso in questi casi, la struttura di gioco prescelta per riprodurre sul Super Nintendo le gesta del prode Fred Flintstone è quella solita, prevedibile e inflazionata, a piattaforme. Neanche per quel che riguarda la trama i game designer hanno dato una grande prova di originalità; il cattivone di turno, un certo Cliff Vanderclave, ha rapito parenti e amici di Fred, nell'ordine: i due figli Peebles e Bamm-Bamm, la moglie Wilma, nonché Barney, Betty e anche l'animale di casa Dino (nel senso di dinosauro). Di fronte a questa performance degna dell'Anonima Sequestri sarda, il povero Fred, rimasto ormai solo, non può far altro che mettersi alla ricerca del rapitore, per sconfiggerlo e recupe-







I fondali si ispirano ai cartoni animati e sono realizzati con molta cura.




Se questi bestioni vi daranno fastidio colpiteli con una palla da bowling!

rare consorte, prole, vicini di casa e dinosauro. Prevedibilmente, per raggiungere il suo obiettivo, dovrà affrontare una serie di impervi livelli ad ambientazione preistorica. Si incomincia dal posto di lavoro di Fred, la cava mineraria in cui ogni giorno manovra un'enorme dino-scavatrice: il posto è popolato da strani individui che si aggirano per le piattaforme scagliando enormi massi; segue lo stage ambientato a Bedrock, ridente cittadina del Pleistocene; l'ambientazione si fa più verde e meno rocciosa nella giungla, dove Fred deve fronteggiare a colpi di clava numerosi gorilla e un'enorme tigre preistorica; l'azione si surriscalda sul vulcano, penultimo stage che prelude al gran finale, ambientato in una specie di fabbrica (naturalmente tutti i macchinari sono fatti di roccia e sono tenuti insieme con le corde... ma tutto funziona ugualmente) in cui l'eroico capofamiglia si ricongiunge alfine con l'amata Wilma.

Che dire? Tutto si svolge secondo i dettami del best-seller "Manuale del perfetto tie-in" nel primo (e unico) capitolo: "I platform". I programmatori hanno messo insieme una serie di livelli sufficientemente vari fra loro, vi hanno disseminato orde di avversari più o meno agguerriti, un certo numero di passaggi segreti e di power-up assortiti e hanno posto alla fine di ognuno il classico boss finale. Purtroppo di giochi così ne abbiamo visti (letteralmente) centinaia e questo non dice proprio nulla di nuovo: per fortuna, almeno, la realizzazione tecnica è dignitosa e la mancanza di ispirazione è -almeno parzialmente- compensata da una programmazione dignitosa. L'unico momento di gloria raggiunto da *The Flintstones* sta nel sonoro che, dal momento in cui Fred accoglie il giocatore con un fragoroso Yaba-Daba-Doo! fino alla riproduzione del celebre motivetto dei cartoni animati (nella versione dei B-52's) rende giustizia ai chip sonori dello SNES e conferisce un po' di verve al gioco.

**•Pentothal**

*Si ringraziano Queen Computer Shop e Play Game Shop (TO)*




E così, persino nella preistoria i canoni tipici del genere platform non subiscono sostanziali modifiche: potenza delle licenze!...

## THE FLINTSTONES

**L'accozzaglia di marchi che infesta la prima schermata di gioco è un auspicio negativo che si rivela, purtroppo, fondato. Il collante che tiene insieme questo titolo, infatti, sembra essere più che altro lo spirito commerciale: mentre si conduce Fred alla ricerca dei parenti ci si rende conto che il gioco è stato concepito a tavolino come una mera operazione industriale ed è stato programmato senza la minima ombra di ispirazione, mantenendosi fedeli in modo piatto e prevedibile al modello più tradizionale di platform su licenza. Ciò nonostante, però, bisogna riconoscere che il livello di programmazione è soddisfacente: il team non si è sforzato di inserire alcun elemento innovativo, però dimostra di sapere il fatto suo. Le animazioni sono ben disegnate, il sonoro è eccellente e il livello di difficoltà abbastanza severo. La realizzazione priva di pecche evidenti, quindi, riesce a compensare, almeno in parte, la "freddezza" del gioco e gli fa guadagnare una risicata sufficienza. Consigliato solo ai fanatici della serie.**

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

## SUPER NES

**GIOCABILITÁ** (6/10)

Le dita scorrono sul pad e sui pulsanti con una certa fluidità: Fred risponde ai comandi in modo un po' grezzo ma, tutto sommato, efficace e preciso

**GRAFICA** (6/10)

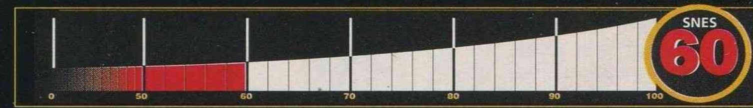
I disegnatori degli sprite e dei fondali hanno riprodotto il tratto elementare dei cartoni animati. Pregevoli i livelli di parallasse che scorrono sullo sfondo

**SFIDA** (5/10)

Dal punto di vista della difficoltà pura il gioco ha i suoi momenti e richiede anche un certo impegno: quel che non entusiasma è la struttura di gioco vista e rivista

**SONORO** (8/10)

Yaba-Daba-Doo! Ascoltare la musica della schermata delle opzioni, con gli stessi ritmi dei B-52's, è un vero spasso. Anche durante il gioco melodie ed effetti sono OK




## SOTTO CONTROLLO




P.S.: Il set dei comandi è riconfigurabile a piacere

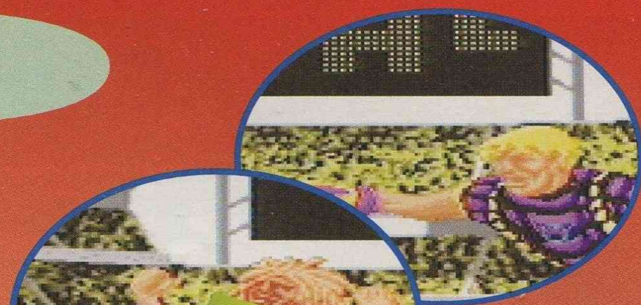
**Casa:** US GOLD
**N°Giocatori:** 1/5
**Continua?:** SÌ
**Livelli di difficoltà:** 3

# FEVER PITCH



Calcio: sogno e incubo della maggior parte degli italiani, nonché uno degli sport più convertiti di tutti i tempi. Ogni volta che un gioco del genere fa la sua apparizione, l'opinione generale pensa di trovarsi davanti alla solita minestra riscaldata con poche e insufficienti innovazioni a giustificarne l'uscita. Questo *Fever Pitch* della US Gold si propone come un tentativo di invertire questa tendenza, portando il giocatore a provare esperienze "nuove" come sadismo e cattiveria. A prima vista, questo titolo appare come un clone dell'ormai inflazionato *FIFA Soccer*, soprattutto per quel che riguarda la visuale di gioco in 3D isometrico. Cominciando a giocare, però, si cominciano subito a rilevare delle notevoli differenze dal capolavoro della EA, sia in positivo che in negativo. Il gioco, infatti, pur vantando uno scrolling fluidissimo, ha una grafica globalmente meno definita di *FIFA* e un sonoro di minore qualità (se si eccettuano le poche frasi digitalizzate contenute). Selezionando, però, l'opzione "Gioco violento", ci si rende subito conto delle reali differenze con il titolo della EA: le partite diventano delle divertentissime scazzottate (ricordate *Hat Trick Hero* della Taito?) in cui l'arbitro chiude spesso e volentieri più di un occhio (nero)... Oltre a tutto questo, alcuni giocatori sono dotati di capacità particolari che aggiungono gusto al gioco, rendendo l'esito di certe azioni un po' imprevisto. Tutto questo, ovviamente, va a scapito della strategia tipica dei giochi di calcio, dato che è molto più comodo stendere a calci i giocatori avversari piuttosto che cercare di aggirarli con passaggi smarcanti sulle fasce. Questo inedito aspetto di gioco non pregiudica in ogni caso le doti simulative di *Fever Pitch*, che possie-
















Con questo abile balzo il nostro Star Player è in grado di evitare i tackle.




In *Fever Pitch* le azioni di gioco sono sempre molto veloci e concitate.




Ogni volta che segnerete un goal sarà possibile vedere il replay con un comodo sistema di controllo.




Al momento del calcio d'angolo potrete direzionare la palla tramite un comodissimo indicatore.

## GIOCO SPORTIVO ? NO GRAZIE

Alcuni giocatori, in ogni squadra (identificabili da una stellina sulla loro capa) possono effettuare delle mosse speciali, alcune di queste un po' scorrette. Il numero di suddetti giocatori varia molto da squadra a squadra: la Germania ad esempio possiederà tutti giocatori Star Player mentre il Ghana ne avrà a mala pena uno! Eccovi cinque esempi di trucchetti che potrete utilizzare con la Germania: una delle più forti squadre che potrete controllare.

### PALLA INFUOCATA



Con il giocatore capellone effettuerete tiri talmente potenti da incendiare la palla. Molto difficile da parare.

### SALTO IN ACROBAZIA



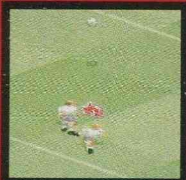
Con quest'abilità potrete evitare i tackle degli avversari. Naturalmente, è necessario un certo tempismo.

### FALLO SIMULATO



Il pelatone è in grado di tuffarsi simulando un fallo per ottenere una punizione. La possibilità e del 50% fuori dall'area del 25% all'interno.

### TIRO A EFFETTO



Il giocatore con quest'abilità è in grado di far compiere alla palla curve di 90°! Ottimo per ingannare portiere e giocatori avversari.

### DIFENSORE "ROCCIA"



Questa specie di energumeno è capace di vincere ogni tipo di contrasto corpo a corpo tramite possenti spinte. L'unico modo di fermarlo è con il tackle.







*In alto a sinistra*: come potete notare tutto il gioco è stato tradotto anche in italiano, ad eccezione naturalmente delle poche frasi digitalizzate.
*A sinistra*: dopo un cross è anche possibile effettuare degli spettacolari colpi di testa in tuffo.



È stato appena segnato un goal! Il portiere controllato dal computer non risulta mai una barriera invalicalicabile.

dono tutte le caratteristiche classiche del genere. È infatti possibile eseguire pallonetti, cross, tiri a effetto e persino tiri di testa in tuffo, il tutto in maniera molto semplice grazie a un sistema di comando molto intuitivo. Insomma, *Fever Pitch* è un titolo per tutti coloro che si sono stufati di 4-4-2 o 5-3-2 e sono interessati al divertimento più puro, che naturalmente raggiunge l'apice nel modo Multiplayer (fino a cinque giocatori con possibilità di giocare nella stessa squadra!). Se questo è il primo titolo del nuovo team di sviluppo della US Gold (i famigerati Silicon Dream), non vediamo l'ora di poter mettere le mani sui prossimi!

• *Air*

## FEVER PICTH

Se si potessero dividere i giochi di calcio in due categorie, arcade e simulazione, *Fever Pitch* apparterrebbe senza alcun dubbio alla prima. Tutte le sue caratteristiche lo identificano come un gioco che, senza nessuna pretesa di diventare il titolo di calcio definitivo, si propone di divertire il giocatore, dimenticando tutti i "preziosismi" simulativi di giochi come *Goal* e *FIFA Soccer*. La grafica, infatti, riesce benissimo in questo intento coinvolgendo, grazie alle belle animazioni, il giocatore nell'atmosfera un po' rude che accompagna il titolo. Purtroppo, questo aspetto troppo sbilanciato verso l'azione pura tende a diminuirne la longevità: una volta che finirete il torneo lo rigiocherete soltanto per le sfide con gli amici. Se, comunque, state cercando un titolo di calcio un po' diverso dal solito, state pur certi che, per le caratteristiche di cui abbiamo già ampiamente parlato, questo *Fever Pitch* è esattamente quello che fa per voi.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

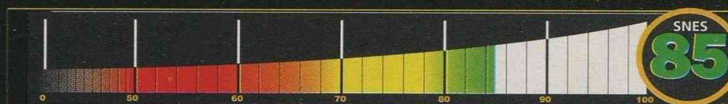
## SUPER NES

**GIOCABILITÀ** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Semplice e immediato, vi calerà all'istante nell'atmosfera di sfida del gioco

**GRAFICA** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Non si vede la minima presenza di rallentamenti, il tutto con animazioni ben dettagliate

**SFIDA** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Le prime partite saranno semplicissime, ma con il procedere del gioco tutto si complica, senza però diventare eccessivamente difficile

**SONORO** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Ottima la musica introduttiva, niente di eccezionale per quanto riguarda tutti gli altri effetti sonori




## SOTTO CONTROLLO



# VIDEOLAND

VIDEOLAND SNC VIA PECCHIO 2 - MILANO MM LORETO
TEL 02/29402806 - FAX 29525146



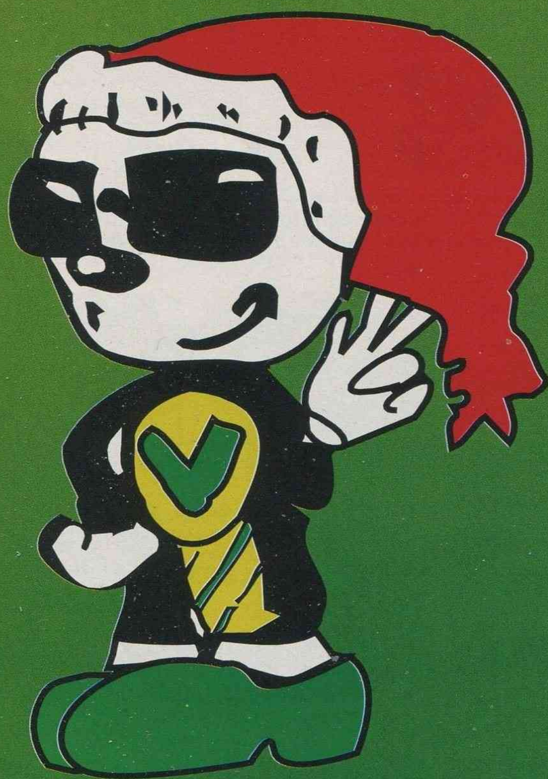








## FINALMENTE IL MOMENTO É ARRIVATO!



**Noleggio e vendita a prezzi incredibili di:**

**SEGA SATURN**
**SONY PLAYSTATION**
**3DO**
**NEO GEO CD**
**CD 32X**
**SUPER NINTENDO**
**MEGA DRIVE**

RITIRO E VENDITA DELL'USATO
SUPER OFFERTISSIME OGNI MESE

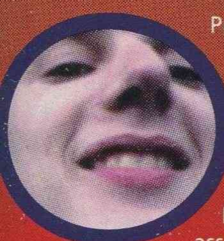
PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO:
VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS
VENDITA TELEFONIC A CON CARTA DI CREDITO

Casa: JVC
N°Giocatori: 1
Continua?: 2
Livelli di difficoltà: 1

# TIME COP



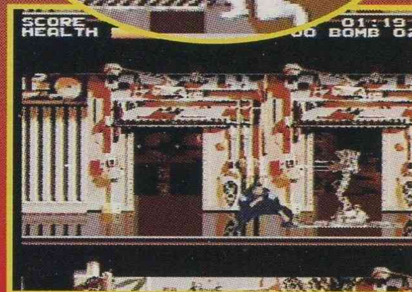
All'inizio del secondo livello dovrete rivestire una tuta da sub e sparare a polipi, guardie, polipi, guardie, polipi... Non vi sembra un attimino ripetitivo?



Probabilmente alcuni di voi saranno andati a vedere il film omonimo con il mitico Jean Claude Van Damme (solo Dupont poteva assegnare a JCVD un aggettivo come "mitico". NdScarlet) come protagonista! Nel film si parlava di una macchina del tempo costruita da uno scienziato che improvvisamente scompare, e di una polizia speciale che viene creata appositamente per impedire che chiunque modifichi il passato... Devo ammettere che la trama non era male e che, in fin dei conti, il film era abbastanza carino. Infatti, in redazione ci aspettavamo tutti il Tie-in del film! Ed eccoci qui: si tratta di un banalissimo picchiaduro-piattaforme con un trama più piatta dell'encefalogramma di Stylz! (il che dice tutto!). Fautori della teoria del minimo sforzo, i programmatori hanno pure tentato di dare un senso a tutto questo con il seguente risultato: il misterioso scienziato ricompare e modifica il passato in modo da diventare l'imperatore del mondo, il dio supremo!!! Originale vero? Il nostro amico pazzo scopre, successivamente, che la vita di imperatore del mondo non è poi così divertente e vuole sfidarvi a fermarlo, fornendovi un braccialetto del tempo! Attraverserete epoche diverse, divise in vari sottolivelli in cui dovrete menare tutti i teppistelli che cercheranno di fermarvi e cercare di raggiungere l'uscita fino a confrontarvi con lo scienziato pazzo e saccagnarlo di botte dietro le orecchie! Il nostro eroe può menare con mani e piedi (beh... mi sembra il minimo!), ma può anche avvalersi dell'aiuto di una pistola (che deve essere ricaricata spesso) e di alcune Smart Bomb. Tecnicamente il gioco fa veramente pena. La grafica è interamente digitalizzata, sia per quello che riguarda i fondali che per i movimenti dei vari protagonisti, eppure riesce a sorprendere per la sua bruttezza. Il resto, purtroppo, segue a ruota, e non vi ci vorranno più di 10 secondi per spegnere la console e lanciare la cartuccia dalla finestra.

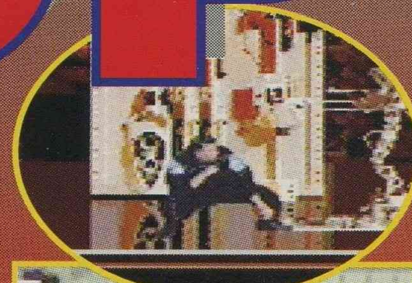
• *Dupont*







Dopo centinaia di guardie potrete incontrare una mitragliatrice: WOW!





Questo tesppistello sta per prenderci un per uppercut in faccia! Ben gli sta!

## TIME COP

**Aaahhh...! Oddio...! Cos'è? È uno scherzo? Non posso credere che una casa come la JVC partorisca una ciofeca del genere! La grafica fa veramente pena, le animazioni dei personaggi sono appena decenti, la trama è raffazzonata nel miglior stile dei Tie-In di grido (e non assomiglia affatto a quella del film, oltretutto) e le collisioni tra gli sprite sono una cosa indescrivibile... Il gioco è di una ripetitività mai vista e di una giocabilità esasperante! Le schermate dei vari livelli si assomigliano tutte e l'azione si riassume ad andare avanti e mazzulare uno sprite dopo l'artro (che tralaltro sono tutti uguali). Ogni tanto potrete cimentarvi in sequenze "diverse" e prendere ad esempio il comando di un sottomarino ma non aspettatevi niente di straordinariamente coinvolgente. Siamo tornati ai tempi della Ocean quando faceva i Tie-In dei giochi a catena, più brutti uno dell'altro! Anche sforzandomi non riesco a trovare nessun pregio a questa beotata e quindi sarò brevissimo nel fare il commento: NON COMPRATELO, che buttate via i vostri soldi!**

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

## SUPER NES

**GIOCABILITÁ** (4/10)

Il protagonista si controlla abbastanza male e le collisioni tra i vari sprite sono una cosa indescrivibile!

**GRAFICA** (6/10)

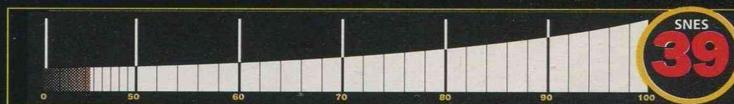
Uno scandalo... Pur essendo per la maggior parte digitalizzata, è brutta e decisamente monotona!

**SFIDA** (7/10)

Argh! Il gioco è ripetitivo, noioso, ripetitivo, noioso, ripetitivo, noioso, ripetitivo, noioso, rip...

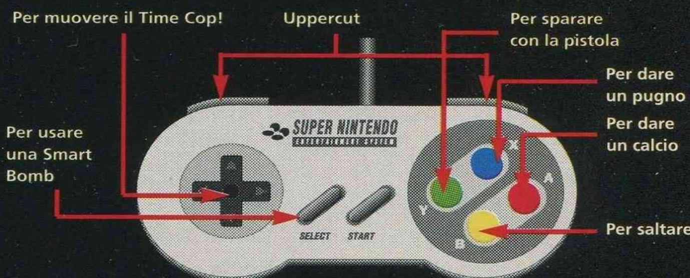
**SONORO** (7/10)

Alcuni effetti sonori non sono niente male e anche alcune musichette come quella del primo livello!





## SOTTO CONTROLLO



**Casa:** CRYSTAL DINAMICS
**N°Giocatori:** 1
**Continua?:** SÌ
**Livelli di difficoltà:** 1

# GEX

Per quanto possa sembrare incredibile, a più di un anno e mezzo dal suo lancio il 3DO ancora non possedeva un platform. Anche se questo genere è ormai molto inflazionati, è innegabile che ogni macchina che ambisca a diventare un prodotto di massa deve avere un proprio killer-platform, con un personaggio mascotte che possa essere identificato con la console stessa. È accaduto con Mario per il NES e il Super NES; è accaduto con Sonic per il Mega Drive; dovrebbe accadere con Pepperouchau e Astal per il Saturn; e ora è il turno del 3DO, per il quale la Crystal Dinamics propone un personaggio piuttosto anomalo: un rettile coi Wayfarer, un geco, per la precisione (da qui il nome Gex). La prima cosa che balza all'occhio, una volta caricato *Gex*, è l'estrema cura con cui è stato realizzato il personaggio: ricalcando la filosofia adottata dalla Rare per *Donkey Kong Country*, i programmatori della Crystal Dinamics hanno tratto i frame di animazione dello sprite dalla renderizzazione di un'immagine tridimensionale colorata e ombreggiata magistralmente. Sia lo sprite di Gex che quelli dei nemici



In questa originale schermata potrete scegliere il livello da giocare.


Gli sprite fatti in bitmap contrastano con il geco treddi!




Avete mai visto un geco attaccato a un razzo interstellare? Beh, ecco qui!

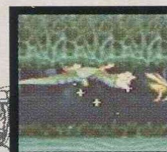

In questo livello "nipponeggiante" dovrete affrontare degli enormi ed estremamente aggressivi praticanti della sacra arte marziale del Sumo.

## GEX IL POLIEDRICO

**Ecco alcuni degli elementi più significativi fra quelli che potrete incontrare in questo gioco.**

### MOSCHE

**Mario ha le monete, Sonic ha gli anelli, Donkey Kong ha le banane e Gex... le mosche, ovviamente: di cosa volete che si nutra un geco? Come da tradizione, una volta raggiunta quota 100, c'è una vita-extra in regalo.**



### A TESTA IN GIÙ

**Come tutti (...) sanno, questa particolare specie di rettili è dotata di piccole ventose sul palmo delle quattro zampe grazie alle quali possono tranquillamente passeggiare a testa in giù, in barba alla gravità.**

### FREE CLIMBING

**Ricordate quando Mario si arrampicava sulle reti metalliche in *Super Mario World*? Anche Gex è dotato di questa abilità quando si trova di fronte a una parete posta verticalmente di fronte al giocatore: basta andare in alto col pad.**



### COLPO DI CODA

**La forte e veloce coda di Gex è la sua arma principale: ha un raggio di azione limitato ma riesce a mandare al tappeto la maggior parte dei nemici. Può anche colpire dall'alto: bisogna saltare in testa alla vittima e dirigere verso il basso prima dell'impatto.**

### UN SORRISO, PLEASE!

**I livelli che compongono i cinque mondi di Gex possiedono dei check-point, grazie ai quali si evita di percorrere nuovamente l'intero livello in caso di perdita di una vita. Basterà passare sopra questa macchina fotografica e immortalare la situazione.**



### POWER-UP

**Il nostro indomito geco può aumentare le sue capacità offensive raccogliendo gli appositi power-up che gli consentono, alternativamente, di sparare letali palle di fuoco o di ghiaccio. Quando è così potenziato, Gex ricorda un po' i rettiloni digitalizzati di *Primal Rage*.**



Lo schermo di invulnerabilità ci proteggerà dai colpi dei nemici.

## VITA DA GECHI

Povero Gex! Se ne stava tranquillo in poltrona a guardare il TG4 quando il malefico Rez (cattivone non meglio identificato) lo ha risucchiato in un'altra mensione...

...1



...2



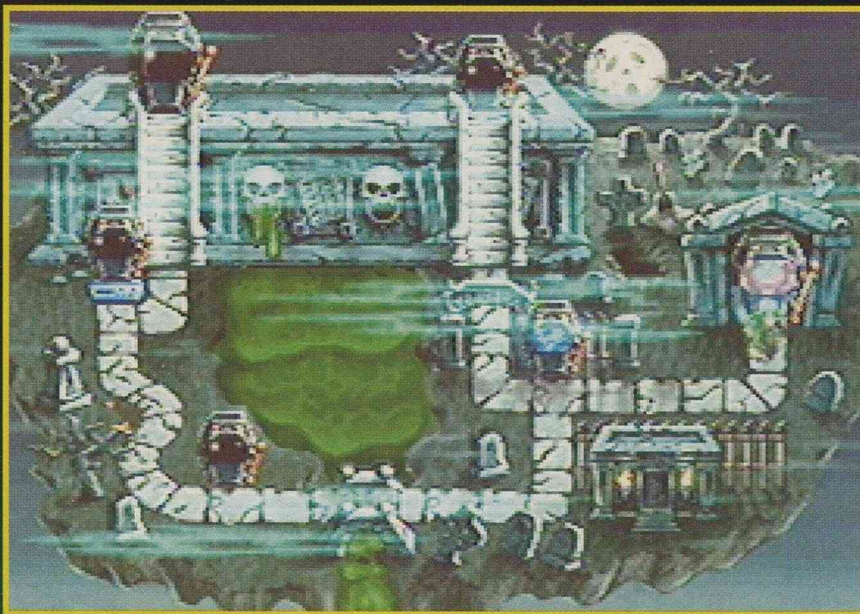
e 3



hanno dimensioni generose; mentre il primo, però, gode di un'animazione molto fluida grazie ai frame numerosi e vari, i secondi si muovono un po' a scatti e sono semplicemente disegnati in bitmap, offrendo un contrasto abbastanza evidente col look renderizzato del protagonista. I fondali sono tracciati con grande cura e un'azzeccata scelta dei colori: lo stile grafico cambia completamente passando da uno all'altro dei cinque mondi presenti (ognuno dei quali rappresenta una specie di cimitero dei vecchi programmi televisivi). La struttura di gioco è abbastanza tradizionale, con una mappa generale suddivisa in vari livelli: per progredire bisogna trovare i telecomandi nascosti in ogni livello e azionarli sulla mappa, così da accedere al livello successivo.
Il sistema di controllo incorpora alcuni elementi classici della tradizione platform, inserendo al contempo peculiarità inedite: i nemici possono essere abbattuti con un colpo di coda, ma è praticabile anche il canonico "zompo sulla capa" di mariesca memoria.
Gex si esibisce inoltre in singolari acrobazie proprie degli animali della sua specie, come le disinvolte passeggiate a testa in giù lungo la superficie inferiore delle piattaforme o le rapide arrampicate su per i muri, nello stesso modo in cui l'idraulico coi baffi si arrampicava sulle reti metalliche.

**•*Pentothal***

*Si ringrazia Play Game Shop (TO)*



Una bellissima schermata che mostra la mappa di un livello particolarmente lugubre e pericoloso: fate attenzione ai mostri delle Tenebre!





Teschi, lapidi e paludi: il cimitero non è un posto raccomandabile!



Com'è bello andar su sulle pareti!... È il bello di essere un geco!

## GEX

**Dal punto di vista tecnico il gioco non presenta pecche di rilievo, eccezion fatta per la mancata renderizzazione degli sprite dei nemici: se si voleva seguire l'esempio di *Donkey Kong Country*, si sarebbe dovuto andare fino in fondo. Giocare a *Gex*, comunque, è senz'altro un'esperienza divertente e appagante. La caratterizzazione del personaggio è, però, un po' troppo "americana": il geco è disegnato e animato in modo ossessivamente "cool", attentamente mirato al pubblico di MTV-teenager a cui si rivolge il 3DO negli States. Per chi è cresciuto a pane e Miyamoto, l'assenza della soave delicatezza dei personaggi di concezione giapponese può farsi sentire e costituire un punto a sfavore del rettile targato Crystal Dinamics. Chi invece, semplicemente, possiede un 3DO e ha finora sofferto l'assenza di un platform, può guardare a questo prodotto con fiducia: difficilmente ne sarà deluso. La struttura di gioco è varia e costituisce un'interessante sfida per chiunque: i numerosi brani di parlato digitale, poi, danno un tocco in più al tutto.**

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P




**GIOCABILITÁ** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (8/10)

Pur non raggiungendo l'equilibrio proverbiale dei classici del genere, come Sonic e Mario, il gioco garantisce in ogni momento un buon controllo sui movimenti

**GRAFICA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (8/10)

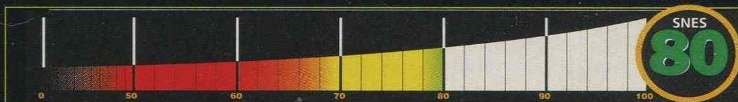
Peccato che solo lo sprite del protagonista sia renderizzato: per il resto, comunque, i designer hanno dato prova di creatività, ideando un'ambientazione originale

**SFIDA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (8/10)

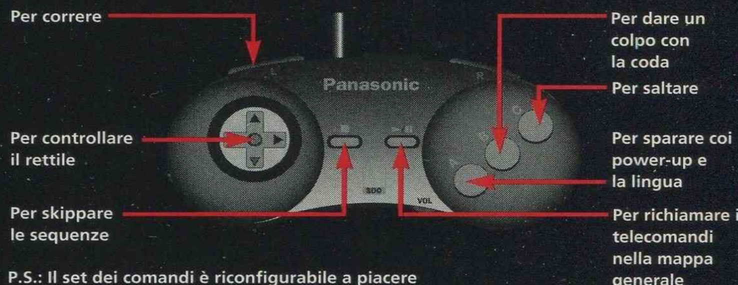
I livelli non sono numerosissimi (circa trenta) ma offrono una buona varietà di struttura: dalla classica destra-sinistra, a divagazioni sul tema più intricate

**SONORO** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (8/10)

*Gex* è arricchito da brani di parlato digitale, che variano con le situazioni di gioco: esclamazioni di gioia alla raccolta dei bonus, di disappunto al contatto coi nemici




## SOTTO CONTROLLO




P.S.: Il set dei comandi è riconfigurabile a piacere

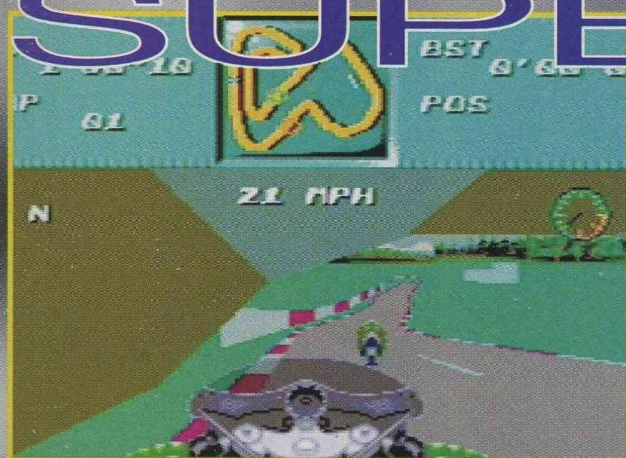
**Casa:** DOMARK
**N°Giocatori:** 1/2
**Continua?:** NO
**Livelli di difficoltà:** 1


Nella versione Game Gear il giocatore perde troppo facilmente il controllo.


La pioggia è uno degli effetti atmosferici implementati nella versione GG.



# Kawasaki SUPERBIKES











La Kawasaki ZXR750R è una splendida moto, potentissima ed estremamente intrigante nella sua livrea verde-bianco-blu, ma ha un difetto: nel campionato mondiale superbikes del 1993 ha soffiato il titolo mondiale all'italiana Ducati che, nonostante sia soltanto una bicilindrica, strapazza spesso e volentieri le sofisticate quadricilindriche giapponesi. Fortunatamente nel 1994 le cose si sono rimesse a posto e l'inglese Carl Fogarty ha conquistato il titolo con la Ducati mettendosi dietro il campione in carica Scott Russell, proprio su Kawasaki. Per la stagione 1995 la sfida si annuncia quantomai equilibrata con la "rossa bolognese" e la "verde di Akashi" in posizione di sostanziale parità competitiva. In attesa del verdetto della pista, se amate le due ruote e avete un MegaDrive o un Game Gear, potete mettere per un attimo da parte la partigianeria per le moto italiane e dare un'occhiata a questo *Kawasaki Superbikes* che, come annuncia la sponsorizzazione già nel titolo, vi consegna il manubrio di una ZXR750R ufficiale da condurre alla vittoria nel campionato mondiale.

Per quanto riguarda la versione per il 16 bit, sono stati introdotti alcuni timidi accenni di grafica poligonale solida, compatibilmente con le capacità della macchina: gli edifici e i muretti circostanti la pista scorrono lungo i bordi dello

## KAWASAKI SUPERBIKES

La prima impressione che ho avuto giocando alla versione MegaDrive di *KS* è quella di averlo già visto da qualche parte. Indagando nei meandri delle mie memorie videoludiche, mi sono accorto che assomiglia a uno dei più bei giochi di guida mai pubblicati per Amiga: *Honda RVF*. Purtroppo, però, anche dopo molti anni e a parità di hardware (il Mega Drive, così come l'Amiga, ha un Motorola 68000), *Kawasaki Superbikes* non riesce sotto nessun aspetto a riproporre lo stesso equilibrio e la stessa giocabilità vellutata di quel glorioso titolo degli anni '80 e i punti di similitudine si limitano ai tratti estetici. La moto risponde in modo approssimativo ai comandi e, anche se complessivamente è più controllabile rispetto alla versione Game Gear, non sa comunicare al giocatore una vera sensazione di guida. Fatte le dovute proporzioni col rispettivo hardware, questa versione risulta perdente rispetto a quella a 8 bit, a causa di una grafica veramente troppo scarna e grezza, soprattutto per quanto riguarda gli sprite delle moto avversarie.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

## MEGA DRIVE

**GIOCABILITÁ** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (5/10)

La Kawasaki reagisce in modo brusco e un po' troppo semplicistico (dritto, piega a destra, piega a sinistra: senza vie di mezzo). È bello solo quando si impenna

**GRAFICA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (5/10)

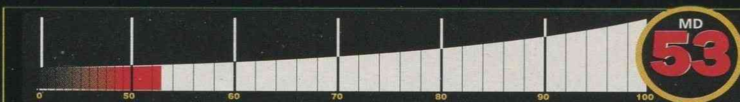
La scelta della grafica poligonale solida si rivela forse troppo ambiziosa: un modesto sprite scaling, se agile, scattante e fluido, avrebbe funzionato senz'altro meglio

**SFIDA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (6/10)

Se si riesce a fare l'abitudine alla giocabilità piuttosto insoddisfacente, ci si può impegnare a lungo sulle numerose piste inserite nel campionato mondiale

**SONORO** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (5/10)

I programmatori avrebbero veramente potuto sforzarsi un po' di più: il tono quasi costante emesso dal MD è tutto tranne che il rombo di un quattro cilindri



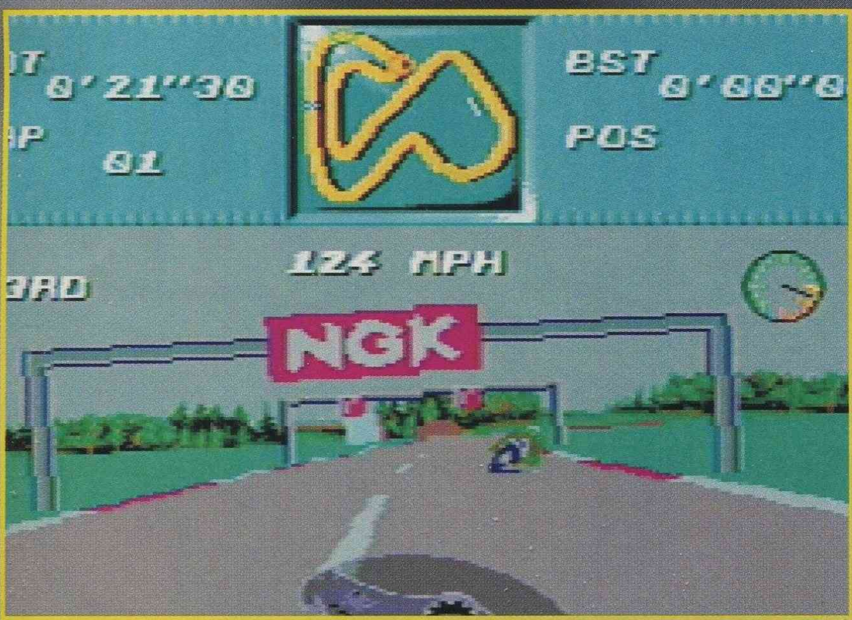

## SOTTO CONTROLLO




Per dirigere la moto e cambiare marcia (cambio manuale)

Per attaccarsi ai freni

Per scatenare la cavalleria




La grafica, nella versione per Mega Drive, è abbastanza scadente e decisamente deludente: si può fare decisamente di meglio, ragazzi!





schermo, mentre in primo piano è raffigurato il cruscotto della ZXR. I piloti avversari che entrano nel campo visivo, però, sono raffigurati in grafica bitmap (in modo molto grezzo, in verità). Il Game Gear, invece, si avvale dell'impostazione ormai collaudata dei giochi di guida motociclistica di stampo arcade: il pilota è inquadrato da dietro e dirige la moto inclinandola a destra e sinistra; ogni volta che si affronta una curva lo sprite si sposta lateralmente lungo il bordo inferiore dello schermo, mentre la pista scorre sotto le ruote e gli oggetti (piccoli alberi o cartelloni pubblicitari) si avvicinano in scaling. L'effetto complessivo è abbastanza convincente e si allinea alle potenzialità tecniche offerte dall'hardware a 8 bit del portatile Sega. Entrambe le cartucce sono accomunate dalla presenza di un ampio panorama di piste, disegnate sul modello di quelle reali: nella versione a 8 bit, però, è compresa anche un'elementare sezione manageriale, in cui si destinano i premi-gara all'acquisto di pezzi speciali per aumentare le prestazioni della moto. Il Game Gear surclassa il fratello maggiore anche per la presenza di una modalità a due giocatori (assente sul MD): per poterla usare, però, occorrono due console, due cartucce di *Kawasaki Superbikes* e un cavetto "Gear to Gear link".

**•Pentothal**

*Si ringraziano Queen Computer Shop e Play Game Shop (TO)*




Vedete come tutto sembra spoglio e scarno? E i particolari dove sono?

## IL CIRCUITO IRIDATO

Ecco una breve panoramica su alcune delle piste più famose comprese nel calendario del campionato mondiale superbike. Potrete allenarvi su uno qualunque di questi circuiti e su altri che non riportiamo per motivi di spazio. Le differenze grafiche tra una pista e l'altra non sono particolarmente rilevanti.



### HOCKENHEIM

È un circuito velocissimo, che premia la potenza dei motori. Proprio per le medie elevatissime le gare sono abbastanza noiose: l'unico tratto guidato è il cosiddetto Motordrome.



### ANDERSTORP

Si trova in Svezia ed è celebre per il lunghissimo rettilineo di arrivo ricavato dalla pista di un aeroporto. È stata abbandonata dal Motomondiale, ma resta dominio delle superbike.



### DONINGTON

Il circuito inglese, con le sue curve veloci e i saliscendi, è uno dei più belli del mondo. Qui il campione del mondo Carl Fogarty (inglese, appunto) va veramente come un missile.



### ALBACETE

Su questa pista (Spagna), lo scorso anno si è gravemente infortunato il nostro Giancarlo Falappa. È da poco che ospita le prove del mondiale, ma non è molto amata dai piloti.



### MONZA

La città brianzola (celebre nel mondo per i tipici caporedattori) ospita una delle piste più veloci e tecniche del circus. Per il GP di Formula 1 del '94 è stata modificata e resa più sicura.

## KAWASAKI SUPERBIKES

Questo gioco sa offrire una grafica abbastanza curata, con sprite ben disegnati e accostamenti di colori efficaci. Le diverse piste (sette in tutto) hanno dei fondali un po' ripetitivi, ma se si seleziona l'opzione "tempo variabile" si ottengono continui cambiamenti di atmosfera con acquazzoni violenti che arrivano di colpo e altrettanto velocemente lasciano il posto al sole (proprio come nella classe 125 del recente gran premio della Malesia). Se il comparto grafico lascia soddisfatti, non si può dire lo stesso della giocabilità: le reazioni della motocicletta sono simulate in modo approssimativo e non comunicano una realistica sensazione di guida. Quando sopraggiungono le curve più decise la moto finisce inesorabilmente fuori pista, urtando i cartelloni e rovesciandosi su un lato: a quel punto bisogna perdere secondi preziosi per ripartire e rimettersi in traiettoria. Per evitare di cadere sistematicamente, bisogna anticipare l'azione sul freno quando ancora la curva è lontana, ma il tutto diventa poco realistico e anche frustrante.

AGIRE & PENSARE




## GAME GEAR

### GIOCABILITÁ




Le reazioni della ZXR750R ai comandi impartiti dal giocatori non sono molto fedeli: ci si trova a seguire traiettorie improbabili e poco soddisfacenti

### GRAFICA




I designer hanno fatto un buon lavoro, preparando sprite ben definiti dai colori sgargianti. Il bordo pista è invece meno ricco e un po' più sotto tono

### SFIDA

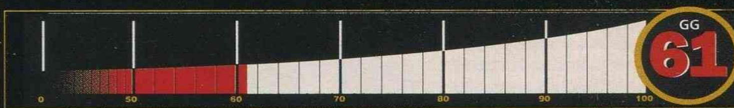



Sono sette le prove del campionato superbikes comprese in questa cartuccia, ma l'assenza di un sistema di password vi obbligherà a finirlo in un solo colpo

### SONORO




Il rombo dei quattro cilindri Kawasaki diventa una specie di ronzio dopo essere passato dal modesto altoparlante del Game Gear: questo passa il convento



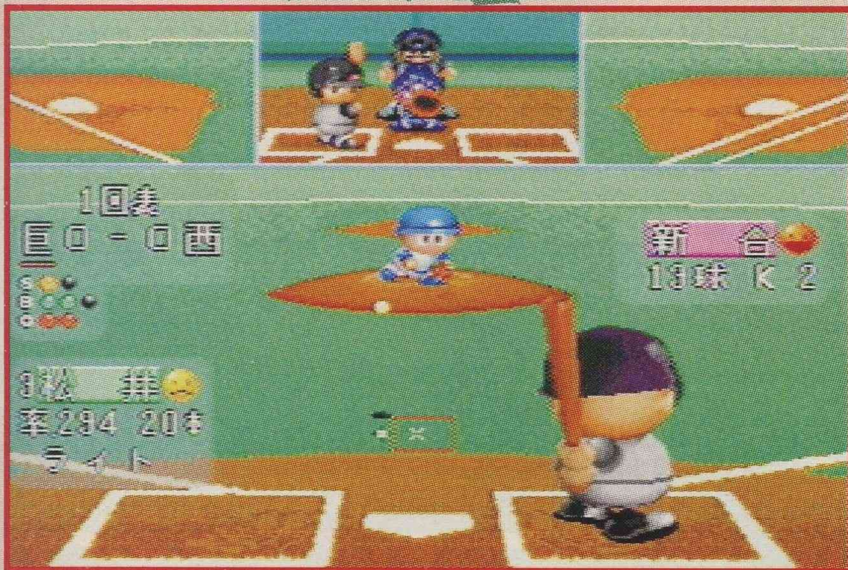

## SOTTO CONTROLLO



Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 1

# BASEBALL '95


Il lanciatore ha un espressione tutt'altro che sveglia, speriamo bene!


Il prode battitore si appresta a far girare la mazza con l'intento di scagliare la piccola sfera bianca direttamente fra il pubblico. Ci riuscirà?



La prima cosa che ho provato nell'apprestarmi a recensire questo *Baseball '95*, è stato uno sgradevole ricordo di quando giocavo a un titolo di simile per Commodore 64 o, più recentemente, per i vari sistemi a16 bit, senza conoscerne le regole... rimanendone, quindi, tagliato fuori in partenza. Ebbene, data la mia passata esperienza in questo senso, ho deciso di fornirvi delle preziose nozioni di base, anche perché essendo il gioco totalmente in giapponese, acquistarlo senza conoscere il regolamento sarebbe abbastanza controproducente. Dunque: il campo ha a una estremità il "diamante", delimitato da quattro basi

## RINFRESCHIAMOCI LA MEMORIA

**Il baseball, o palla base, è uno tra gli sport più diffusi negli Stati Uniti insieme al football e alla pallacanestro, anche se le sue origini non sono molto chiare: alcuni storici esperti credono che la sua nascita risalga al '700, quando in Gran Bretagna si praticava un gioco chiamato "rounders", mentre altri sostengono che tale sport non sia altro che un'evoluzione del cricket. In Italia il baseball iniziò ad avere una certa diffusione nel 1945, e nel 1950 sorse la prima Federazione Italiana Palla Base, con sede a Roma, ora affiliata al CONI; a partire dal 1968 ha mutato il suo nome in FIBS, Federazione Italiana Baseball Softball.**


La vista dall'alto permette di seguire gli spostamenti della palla per tentare di eliminare il maggior numero di giocatori avversari.




La prima e la terza base sono vuote. Possiamo risparmiarci l'Home Run.



I giocatori sono disegnati nel classico stile giapponese super deformato.




Le squadre a disposizione sono quelle del campionato nipponico.



Per un pelo il battitore non è riuscito a realizzare un fuori campo. Questo gli avrebbe consentito di segnare un punto a favore della sua squadra.






Dall'espressione avvilita dal battitore deduco che abbia mancato la palla.



Se l'interbase riesce a raccogliere la palla, può eliminare un giocatore.

con al centro la pedana del lanciatore; a turno si mandano in campo nove difensori per una squadra, e il solo battitore per l'altra; quest'ultimo, se riesce a respingere la palla entro tre lanci e questa non viene presa al volo da un difensore, lascia la mazza e fa il giro delle basi (altrimenti è eliminato). Se, invece, viene colpito con la palla dal lanciatore o, ancora, se il lanciatore stesso sbaglia quattro tiri di seguito, viene eliminato. L'intero giro del campo fa conquistare alla squadra del battitore un punto, sempre che arrivi a una delle basi prima della palla (recuperata dalla difesa), o che mentre corre non si faccia toccare con questa da un giocatore avversario; anche in questi due casi verrà eliminato. Il battitore si può anche fermare su una delle basi intermedie, ma dovrà correre alla seguente se un compagno di squadra sopraggiunge alla sua. Un "fuori campo" (palla in tribuna) fa acquistare alla squadra che batte un punto per ogni base occupata in quel momento da un proprio giocatore. Dopo l'eliminazione di tre battitori di una squadra, i ruoli si invertono e, una volta che anche l'altro team ha ugualmente giocato le sue carte, viene chiuso uno dei nove inning (riprese) che costituiscono la partita. Vince, ovviamente, chi ha fatto più punti (c'era bisogno di dirlo?). Orbene, sbrigato quest'arduo compito veniamo finalmente al videogame vero e proprio, che presenta una serie di opzioni tra le quali il gioco a due o contro la CPU, la dimostrazione (sulla quale è possibile intervenire in qualsiasi momento), la presenza o meno di arbitri e/o telecronaca e, per finire, la scelta della squadra da usare. In fase di gioco, chi fa il lancio potrà deciderne la traiettoria subito dopo aver tirato e, in caso di ribattuta, avrà il controllo del difensore (indicato con una freccetta) in quel momento più vicino alla palla vagante, per recuperarla ed eliminare il battitore (anche passandola a un compagno più vicino a quest'ultimo). Chi batte, invece, dovrà prima di tutto beccare la palla, facendo coincidere il proprio mirino con quello del lanciatore, poi schizzare alle basi decidendo con un po' di strategia dove fermarsi. Sullo schermo, prima del lancio, compaiono i tiri buoni (gli strike), quelli nulli e i battitori eliminati, inoltre si possono effettuare delle sostituzioni conoscendo di ogni giocatore velocità di tiro e condizioni fisiche e assegnandogli un ruolo a scelta.

**• Orwell 2000**

*Si ringrazia Future Games (Mi)*

## BASEBALL '95

***Baseball '95*** **della Konami non è altro che la rivisitazione per le nuove console di un gioco che fece la sua prima apparizione sui 16 bit e che, neanche allora, fece molto scalpore, deludendo le aspettative degli appassionati di questa specialità sportiva, sempre in attesa di qualche variazione sul tema. Anche giocando a questa nuova versione non si può non notare una certa mancanza di cura nell'aspetto prettamente tecnico che impedisce al giocatore di controllare efficacemente i suoi uomini nelle fasi più veloci dell'incontro. Noterete come, a volte, risulti difficile intuire la traiettoria della palla a causa della scarsa ampiezza di veduta del campo. Fortunatamente, le varie opzioni (allenamenti, simulazione, torneo, modo a due) e i possibili salvataggi della propria squadra riportano il gioco a buoni livelli di appetibilità, rendendolo comunque consigliabile a tutti i cultori del genere.**

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

## PLAYSTATION

**GIOCABILITÁ** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7/10)

Il meccanismo è più o meno lo stesso dei giochi di questo genere, con l'impossibilità di disporre al meglio i propri giocatori

**GRAFICA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7/10)

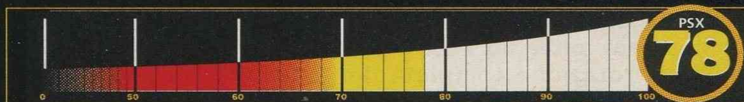
Carina e ben colorata, purtroppo gli sprite degli omini sono un po' troppo piccoli e il campo non è curato benissimo

**SFIDA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (8/10)

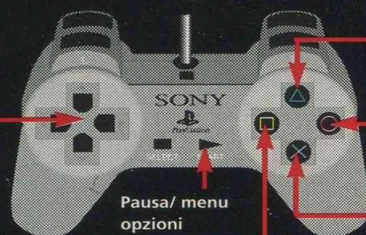
La varietà delle squadre disponibili e la possibilità di giocare in coppia rendono il titolo abbastanza longevo

**SONORO** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7/10)

Le musiche non sono molto convincenti, ma la telecronaca giapponese fa sbellicare dalle risate




## SOTTO CONTROLLO




Per muovere il battitore/ effettuare il lancio

N.B: shift e tutti i tasti per selezionare gli effetti

Pausa/ menu opzioni

Per rinviare alla terza base

Per rinviare alla seconda base

Per rinviare alla prima base

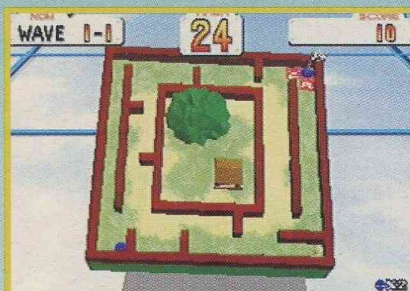
Per selezionare/ lanciare la palla/ rinviarla alla quarta base

**Casa:** TIME WARNER INT.

**N°Giocatori:** 1

**Continua?:** SÌ

**Livelli di difficoltà:** 3



Il primo livello è facilissimo, non dovreste avere alcun problema.



Infatti siamo riusciti ad arrivare all'uscita in soli sette secondi.



In questo livello le cose cominciano decisamente a complicarsi.

# TAMA


Facendo ruotare la struttura bisogna far rotolare la pallina con l'unico scopo di farle raggiungere l'uscita, forse un po' troppo poco per un 32-bit.



Ecco un titolo che, già qualche mese fa, aveva fatto il suo passaggio attraverso i chip della PlayStation, lasciandomi un ricordo di sé non malvagio, anche grazie alla difficoltà di classificazione del genere. Purtroppo, già allora non rimasi entusiasta del risultato finale e mi augurai che il suo sviluppo potesse migliorare passando su altre console, cosa non impossibile data la semplicità del meccanismo di gioco e la grafica di per sé non eccelsa. A disilludermi, però, è arrivato puntualmente il Saturn, che nonostante abbia avuto tutte le carte in regola per prendersi una bella rivincita sul 32 bit della Sony (suo diretto concorrente) non le ha sfruttate a dovere, conservando i tratti essenziali del gioco (e fin qui...) ma presentando un peggioramento per quel che riguarda i piccoli particolari, che avrebbero invece dovuto dare una "marcia in più". Per chi non se lo ricordasse, *Tama* è la trasposizione in pixel del classico "labirinto bucherellato", contenente una biglia da portare da un capo all'altro del percorso inclinandolo a dovere, in modo da evitare trappole e mostriciattoli, buchi semoventi, pietre pericolanti e simili; nella trasposizione sono stati mantenuti, in maniera abbastanza realistica, tutti gli elementi dello scatolotto da cui trae spunto il concept del gioco, come ad esempio i "salti di corsia" ottenibili passando bruscamente da un estremo all'altro di due opposte inclinazioni, oltre ad aver introdotto la rotazione completa del quadrato che fa da sede agli scenari da attraversare, graziosamente colorati e arricchiti da musiche se non proprio varie, in tema con l'ambiente. Una bella cifra di quadri aumenta il divertimento dovuto al passatempo originale, anche se rispetto al PS-X mancano parte dei livelli (bonus stage) forse in favore di qualche altra miglioria, che, se c'è stata, è nascosta proprio bene. In conclusione *Tama* mi trova ancora una volta perplesso, forse più di prima: se allora si contraddistingueva come pura e semplice novità, dal sapore avveniristico, anche questo merito è svanito dopo che ho visto come si possa contare su un suo unico, primordiale requisito ergendolo a scusante per poi peggiorare il gioco stesso e pretendere di venderlo ugualmente.

**• *Orwell 2000***

*Si ringrazia Future Games (Mi)*

## TAMA

Sinceramente non ho mai nutrito una grande simpatia per la Time Warner, sentimento certo non migliorato dall'uscita di questo *Tama*, che pur partendo da un'idea di base carina e originale, credo sia uno dei titoli meno riusciti per le console della nuova generazione. Giudizio personale a parte, pensavo fosse naturale che un titolo del genere sarebbe stato trasposto sia su Saturn che su PlayStation senza differenze di sorta, nell'impossibilità di riscontrare limiti, perlomeno a questo livello, nelle macchine utilizzate; osservando invece la versione per il 32 bit della Sega sono rimasto profondamente deluso nell'accorgermi di una serie difettucci che non avevo riscontrato sulla PSX, come la mancanza di bonus stage, di immagini introduttive del "mondo" da affrontare, e la limitatezza dello zoom che in alcune fasi di gioco sarebbe stato davvero utile, se fosse stato più curato... Questo tipo di mancanze non erano politica accettabile sul Mega Drive, non vedo perché dovrebbero esserlo sul Saturn.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

## SATURN

**GIOCABILITÀ** (8/10)

Si mantiene a buoni livelli, con un po' di pratica si impareranno a fare discrete manovre

**GRAFICA** (6/10)

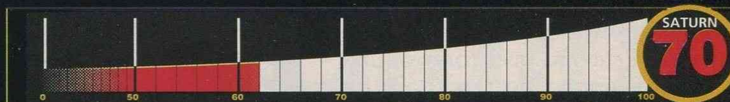
Già non era niente di particolare, se poi viene paragonata a quella di *Tama* per PSX perde parecchi punti

**SFIDA** (6/10)

Troppo semplice da completare, tra l'altro mancano delle schermate rispetto alla versione "originale"

**SONORO** (7/10)

Le musichette sono molto rilassanti, forse un po' troppo, per certi aspetti

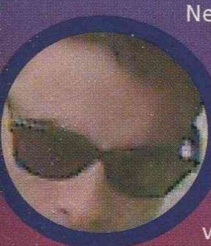



## SOTTO CONTROLLO



**Casa:** ABSOLUTE
**N°Giocatori:** 1/2
**Continua?:** NO
**Livelli di difficoltà:** 3

# RISE OF THE ROBOTS



Nella multinazionale Electrocorp, la manodopera è costituita esclusivamente da robot che si occupano di ogni fase dei processi produttivi e sono coordinati dal Droide Supervisore. Un brutto giorno, un virus si inserisce nella memoria del droide e allora... ALT!!! Ci stavo cascando di nuovo: abbagliato dal fascino delle immagini stavo per ripetere la litania di "trama+specifiche tecniche+musiche di Brian May dei Queen" ripetuta fino alla nausea nella fase di pre-lancio di questo gioco. Per chi non lo sapesse, infatti, *RotR* è stato in assoluto uno dei titoli più attesi dell'ultima stagione. Purtroppo, però, essendo indaffaratissimi a costruire un evento commerciale intorno al loro prodotto, alla Mirage (responsabile del progetto originale) si sono dimenticati un piccolo dettaglio: il gioco. Per quanto ci si sforzi di cercare, infatti, all'interno di questo scintillante involucro di grafica e sonoro non c'è traccia alcuna di gioco... pare proprio che si siano dimenticati di metterlo. Chi per sventura si trovasse fra le mani una copia di *RotR*, scoprirebbe, infatti, che in modalità "one player" si può selezionare un solo personaggio, che nonostante il rendering degli sprite i robot si muovono lentamente, che gli attacchi disponibili sono solo due e che i personaggi si fronteggiano sempre nella stessa direzione e non possono in alcun modo voltarsi.Tutto questo è molto esilarante, ma le risate sono destinate a tramutarsi in lacrime di disperazione al pensiero dei soldi sborsati per l'acquisto di uno dei peggiori picchiaduro mai prodotti.

**•Pentothal**



Un'immagine tratta dalla sequenza animata iniziale del gioco.







Il "Loader" è uno dei robot più facili da battere, ma non sottovalutatelo.



Questo bestione rosso è una sentinella addestrata al combattimento.



Il gorilla verde è un robot demolitore, infatti ha intenzione di demolirvi!

## RISE OF THE ROBOTS

Dopo la Grande Crisi del 1983-84, siamo tutti felici che il mercato dei videogiochi abbia conosciuto un'enorme espansione e sia diventato una fra le industrie più importanti dell'entertainment mondiale. Ma il successo dà alla testa e il rischio, quando un settore diventa florido e ricco, è quello di attirare gli "squali" alla ricerca di guadagni facili. Chi ha ideato e curato il progetto di *Rise of the Robots* ha evidentemente pensato esclusivamente ai risvolti commerciali dimenticando che il successo di un videogioco si basa innanzitutto sulla qualità intrinseca, sul divertimento che esso sa garantire al giocatore, e sotto questi punti di vista questo titolo, perfetto trionfo del marketing sulla programmazione, fallisce clamorosamente. Di fronte a tentativi come questi occorre dare una risposta forte, per evitare che i videogiochi vengano sviliti e accusino un impoverimento dovuto alla preponderanza della forma sui contenuti: lasciate *Rise of the Robots* sugli scaffali e comprate *Super Street Fighter II Turbo*. Forse capiranno la lezione.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P



**GIOCABILITÁ** (2/10)

Giocabilità? In un picchiaduro in cui non è nemmeno possibile saltare l'avversario e voltarsi? Ma per favore... siamo seri! Arrotondando per eccesso, il voto è due

**GRAFICA** (8/10)

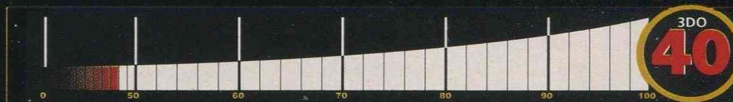
Eccolo qui lo specchietto per le allodole, che ha garantito a *RotR* pagine e pagine di anteprime su tutta la stampa mondiale Bella grafica. Bella e inutile

**SFIDA** (3/10)

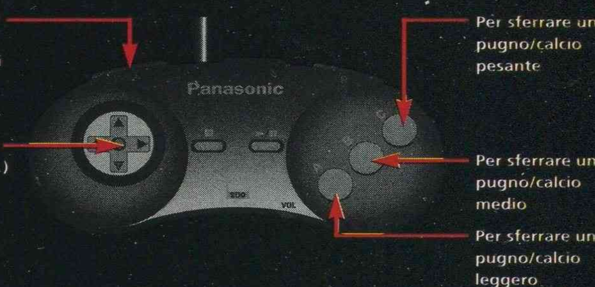
Neanche il giocatore meglio disposto nei confronti di questo gioco potrà sopportare a lungo l'assoluta mancanza di spessore che lo contraddistingue

**SONORO** (7/10)

Ah... le famosissime musiche di Brian May, dei Queen: beh, non sono poi un granché. Un po' meglio gli effetti sonori dal timbro marcatamente metallico




## SOTTO CONTROLLO



Casa: **HUDSONSOFT**
N°Giocatori: **1/5**
Continua?: **PASSWORD**
Livelli di difficoltà: **1**


Un momento della sfida a quattro.


Ogni arena ha le sue particolarità che dovrete conoscere prima di poter vincere.


Un livello acquatico molto suggestivo. Al centro deve essere passato un certo Mosé.

# SUPER BOMBERMAN 3




I louie forniscono abilità speciali ai propri cavalieri. Grazie a loro si può vincere più facilmente.



"Mai cambiare una tattica vincente" e "battere il ferro finché è caldo" sembrano le due direttive primarie di casa Hudson. Quindi non c'è da stupirsi nel vedere sbarcare il terzo episodio delle avventure del nostro amico bombarolo su SNES che, tra l'altro, assomiglia moltissimo al recente *Mega Bomberman*, versione uscita qualche mese fa per Mega Drive (recensita in GP36).

Ancora una volta il malvagio professore torna all'attacco con nuovi robot, ma vista la crisi economica (ma come? anche nei videogiochi?) è costretto a recuperare pezzi vari dal rottamaio e ripararseli da sé!

Il suo piano è abbastanza semplice: come nella versione Mega Drive, i 5 affreschi che fornivano energia agli spiriti guardiani sono stati fatti a pezzi. Il mondo di Bomberman è stato così diviso in 5 pianeti. Il vostro compito è, naturalmente, quello di ricomporli e di salvare il vostro popolo dalla tirannia del pazzo professore. Per chi non conoscesse ancora la saga del bombarolo più famoso del mondo viedoludico, ricordiamo che il suo compito consiste nel riuscire a uscire indenne da ogni livello fino ad affrontare il guardiano di fine mondo. Per arrivare a fare ciò, egli deve raccogliere ogni cristallo sparso per i livelli in modo da poter ricomporre gli affreschi e, *en passant*, eliminare qualsiasi nemico gli si parerà contro.

Naturalmente, Bomberman non è una persona qualunque, ma un vero esperto dell'arte della demolizione, anzi, per essere più precisi, del lancio delle bombe. Con esse, infatti, può distruggere i blocchi che lo ostacolano o i nemici che lo rincorrono. L'unico vero problema è che esplodono a tempo e quindi dovrete fare molta attenzione e dar prova di grande tempismo. Dopo essere stati distrutti, alcuni blocchi potranno rivelare preziosi bonus che aggiungeranno bombe supplementari, potenzieranno il raggio d'azione, e via dicendo...

In alcuni livelli potrete anche usare mezzi particolari, come vagoni da minatori o altalene (per lanciare bombe o nemici!!!). Ora (come nella versione Mega Drive) potrete avvalervi dei servigi di alcuni "canguri" chiamati "Louie" che usciranno dalle uova disseminate per i vari livelli. Ognuno di essi ha particolarità peculiari, determinate dal diverso colore, (alcuni possono correre, altri saltare, ecc...). Da notare che, quando venite colpiti mentre cavalcate uno di codesti animali, non perdete una vita ma solo il vostro


Il meccanismo è sempre lo stesso: piazza la bomba e scappa!

## STORY VERSUS BATTLE MODE

Come in ogni episodio di *Bomberman*, potete scegliere se giocare in modalità "Story", dove un solo giocatore o due (lavorando insieme) devono cacciare via il perfido professore e liberare il mondo dalla tirannia dei perfidi robot, oppure giocare in modalità "battle" e combattere fino in 5 (nei precedenti episodi si poteva giocare solo in 4!) contemporaneamente, tutti contro tutti!!! In quest'ultimo caso potrete scegliere tra ben 8 "arene" (ognuna ha le sue particolarità) e potrete anche, udite-udite, scegliere i colori del vostro bombarolo per renderlo più riconoscibile. Personalmente, trovo la modalità "battle" decisamente più divertente e vi assicuro che non c'è niente di meglio per passare una serata con gli amici! Parola di Dupont!!!

STORY



BATTLE



## I PRIMI PASSI

Torna dal più profondo dello spazio il malvagio professore per rimettere le sue malvagie creature in "cattivo" funzionamento!!!



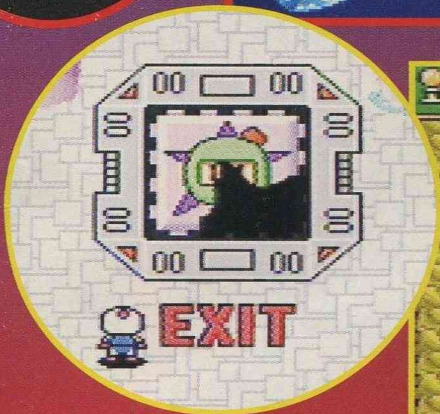










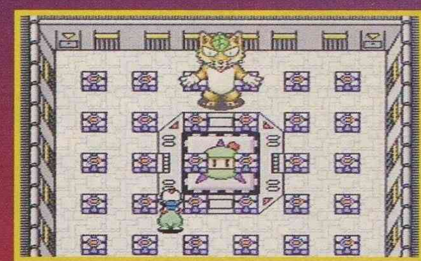








Una volta distrutti tutti i "lampioni" si può raggiungere l'uscita.



Per sconfiggere i mostri di fine livello bisogna utilizzare decine di bombe.



Nel modo a più giocatori bisogna far esplodere gli avversari umani.

simpatico mezzo di trasporto. Come già detto in precedenza, i mondi da riconquistare sono 5 divisi in 4 livelli, nei quali si possono trovare altri sotto-livelli. Alla fine vi aspetta il solito guardiano finale che userà qualsiasi mezzo (lecito e, soprattutto, non!) per impedirvi di raggiungere il mega-cattivo di turno: il perfido professore! Alla fine di ogni mondo vi verrà data una password per ricominciare la partita da dove l'avete interrotta. Come nei precedenti episodi, potrete "combattere" questa volta fino a un massimo di cinque giocatori contemporaneamente in modalità "battle" con l'aiuto del Multitap. Il massimo!!!

**• *Dupont***





Sulla destra potete vedere il contenitore dei "cristalli".

## SUPERBOMBERMAN 3

Beh, diciamo che un'altra versione di *Super Bomberman* non era proprio indispensabile, ma sicuramente gli aficionados non se lo perderanno. Le innovazioni sono, purtroppo, ben poche. Ora i simpatici Louie sgambettano anche sul vostro SNES, anche se la loro utilità è ancora da provare (a parte quello rosa, che salta, servono sempre per risparmiare una vita...). Il numero di partecipanti in modalità "battle" è stato finalmente portato a 5, e se siete possessori di un multitap potete sempre divertirvi a chiamare altri 4 compagni per ingaggiare feroci battaglie all'ultimo sangue (state attenti, perché ho visto lunghe amicizie svanire in pochi attimi per una bomba piazzata a tradimento!). Il gioco in modalità "story" rimane sempre di una facilità sconcertante e non vi ci vorrà più di una sera per finirlo. Se non avete mai giocato un episodio di *Super Bomberman*, mi pare il momento giusto per cominciare, per gli altri... fate i vostri calcoli!

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

## SUPER NES

**GIOCABILITÁ** (9/10)

Ottima! Il protagonista si controlla bene e i molteplici bonus che potrete raccogliere danno interessanti possibilità (lancio di bombe, calcio, marchingegni strani, ecc...)

**GRAFICA** (8/10)

Molto carina e ben curata, con alcuni effetti interessanti. Certi mostri sono proprio bizzarri e divertenti da vedere

**SFIDA** (6/10)

Il punto nero della cartuccia. Il gioco non è molto difficile e lo si finisce molto in fretta. In modalità "battle" però, non finirete mai di giocarci!

**SONORO** (7/10)

Niente di nuovo. La musichetta tradizionale ha subito un leggero lifting mentre gli effetti sono decenti




## SOTTO CONTROLLO



**Casa:** CAPCOM
**N°Giocatori:** 1/2
**Continua?:** SÌ
**Livelli di difficoltà:** 3






Prendete quel cosciotto di pollo e la vita vi sorriderà!

# CAPTAIN COMMANDO



Molti lettori invidiano noi recensori di videogiochi: pensano che giochiamo tutto il giorno, scriviamo due righe prima di andare a nanna e siamo anche lautamente pagati. Vi informo che non è così: si gioca poco, le nostre tasche ci guardano scandalizzate quando versiamo in esse il misero stipendio che lo Scozzese Riccardo McAlbini ci passa, e ho delle vere crisi di pianto quando devo cominciare l'ennesima recensione dell'ennesimo picchiaduro a scorrimento. A quale Musa devo ispirarmi? Mi sa che dovrò nutrire la mia fantasia con la caciotta alle erbe che mi ha mandato il Treruote capitale e quindi il risultato sarà un dramma totale, oltreché ipercalorico. Divago. Torno in carreggiata dicendovi che dovrete telefonare a un amico, meglio un'amica, per farvi una bella partita in due a *Captain Commando*, ultima fatica primaverile della Capcom. Quattro personaggi abbastanza originali possono essere scelti per fare del male fisico ai cattivi (che non




In questa schermata potrete scegliere il vostro personaggio.




Questa specie di Hulk è pericoloso, ma con un bell'elettroshock si calmerà.

## CACIOTTA PER QUATTRO

**Ma perché parlo di caciotta quando potrei stare ore a enumerarvi i pregi della pizza, alimento supremo, la via più breve per raggiungere il nirvana, gioia del gusto, dell'olfatto e della vista? Quattro personaggi da descrivere, una bella quattro stagioni da assaporare pezzo dopo pezzo...**



### PROSCIUTTO

Captain Commando è alto, biondo e mena forte, ma nemmeno troppo. Vestito di blu e con una bella stella dorata sul petto è un ottimo esempio per un bel vestito carnascialesco.



### MOZZARELLA

Sorta di mummia robotizzata, Jennety impugna un coltellaccio con il quale trancia in fettine piccine picciò tutto quello che gli capita a tiro. È puranco veloce, ma il suo partner non apprezza tale rapidità.



### FUNGHI

Vestito più o meno come Captain Commando, è potente e agile: come tutti gli altri personaggi, dispone di un ampio arsenale di mosse, prese e colpi segreti. Che altro volete sapere?



### MELANZANE

Un neonato che manovra un'armatura da una tonnellata scommetto che non l'avevate ancora visto. Sghignazzerete al solo vedere un infante massacrare il più perfido dei boss.




*Sopra* potete vedere cosa succede quando si scherza con il fuoco. *A sinistra*, una inquietante immagine di Jennety; *a destra*, un combattimento nell'arena.





hanno ancora imparato che a stare in un picchiaduro si finisce sempre con le ossa rotte). In CC questo assioma è quanto mai valido, poiché menare i suddetti è anche semplice, il che porta il povero cronista ad affermare che il gioco è discretamente facile. Prima che il gallo canti tre volte avrete visto le discrete schermate conclusive, abbattuto centinaia di nemici e telefonato in giro per piazzare una cartuccia usata come nuova, defunta troppo presto. Ma no, in fondo il gioco è ben più che carino, la grafica ha uno stile tutto particolare che sa farsi apprezzare e non latitano trovate originali - come una corsa a bordo di skate-board acquatici - che fanno venire voglia di schiaffare ancora la cartuccia nell'apposita slot. Di cartucce come questa, ne avete già viste parecchie, qualcuna migliore e qualcuna peggiore: di certo il vostro Super Nintendo non se ne avrà a male se gli darete in pasto pure questa.

***Paddy***

## CAPTAIN COMMANDO

Se non avete già giochi di questo genere, *Captain Commando* è un ottimo titolo: la grafica è buona, la giocabilità pure e alcune trovate sono originali e divertenti. Se invece avete già avuto a che fare con altri appartenenti a questa gloriosa categoria, pensateci prima di separarvi dalla vile pecunia: lo schema di gioco è stato già visto molte, troppe volte e le novità sopra elencate non bastano a giustificare l'acquisto della cartuccia. Acquisto che si fa ancora più sconsigliato se siete giocatori appena appena esperti: io, che non sono davvero un'autorità in materia di picchiaduro, sono arrivato al penultimo livello al primo tentativo e ho terminato l'avventura in mezzo pomeriggio. In conclusione, *Captain Commando* non è assolutamente un brutto gioco: è solo un cattivo acquisto per chi ha ne ha abbastanza di picchiaduro a scorrimento o per chi non è proprio un pivellino del joypad.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

## SUPER NES

### GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 8/10

I personaggi rispondono prontamente e con precisione ai comandi che impartirete loro tramite il joypad, o joystick: sapete com'è, per la par condicio...

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 8/10

Buona, assolutamente non eccezionale ma comunque buona. Il voto è giustificato da uno stile grafico originale e gradevole. E poi non rallenta più di tanto...

### SFIDA

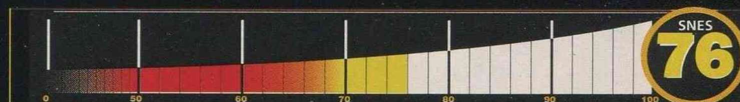
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 5/10

Il gioco è facile a livello di difficoltà standard ma qualche trovata originale potrebbe spingervi a rigiocare anche dopo averlo terminato

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 7/10

Il sonoro è molto piacevole da ascoltare, sempreché non abbiate un CD migliore da inzuppare nello stereo mentre giocate




## SOTTO CONTROLLO



# ZETA

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO
PC • AMIGA • MAC • CD-ROM • CD-I • 3DO • ALTRI FORMATI

# NON PERDETE IL NUMERO DI GIUGNO

## 1985-1995 DIECI ANNI DI AMIGA

Una macchina che ha scritto una pagina fondamentale nella storia dei computer da casa in una retrospettiva completa. Come sono lontani i tempi di Defender of the Crown...

## E³

Da Los Angeles tutte le novità di una fiera che potrebbe segnare l'inizio di una nuova epoca per il divertimento interattivo.

## FX FIGHTER




Sono il massimo su tutte le console della nuova generazione. Di cosa parliamo? Ma dei picchiaduro in 3D e Jez San della Argonaut ne sta preparando uno per il vostro PC.

## PRISONER OF ICE

La Infogrames torna a far paura con una nuova avventura ispirata ai terrificanti racconti di H. P. Lovecraft. Sarà riuscita a migliorare il poco esaltante Shadow of the Comet?

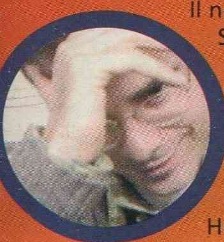
## E INOLTRE:

le soluzioni di Guilty, Discworld e King's Quest VI, 10 pagine di notizie e anteprime, la posta e le anteprime.

da quelli dello Studio Vit ZETA l'ultima parola sul divertimento interattivo.

**Casa:** ELECTRONIC ARTS
**N°Giocatori:** 1
**Continua?:** PASSWORD
**Livelli di difficoltà:** 1

# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

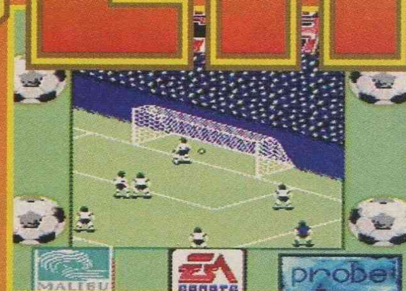


Il nuovo coin-op della Sega è un gioco di calcio tridimensionale dal titolo *Virtua Striker*; il Saturn ha nella sua ludoteca *Victory Goal*; la Human ha recentemente presentato *Hyper Formation Soccer* per Playstation, anch'esso basato su poligoni solidi e texture-mapping. Con l'avvento della nuova generazione tecnologica il futuro delle simulazioni calcistiche sembra essersi legato a doppio filo all'impostazione tridimensionale. Nell'attesa del futuro, comunque, il presente celebra l'ultimo atto (ossia l'ultima di una lunghissima serie di conversioni) di uno dei titoli calcistici di maggior successo: *Fifa International Soccer* della Electronic Arts. L'unica macchina che ancora non aveva ricevuto la propria versione di *FIS* era il Game Boy, ma adesso anche questa lacuna viene colmata.

Nonostante il fatto che per la versione 3DO sia stata scelta una spettacolare grafica tridimensionale (in onore dei 32 bit RISC della macchina di Trip Hawkins), *Fifa Int'l Soccer* fa della bidimensionalità il suo tratto caratteristico: in particolare, fin dalla prima edizione per Megadrive, è stata data un'impostazione isometrica che è stata mantenuta anche in questa conversione per Game Boy. Il campo scorre sotto le gambe dei giocatori in senso obliquo, secondo la visuale di cui si godrebbe osservando la partita allo stadio dalle gradinate di curva. Gli sprite dei giocatori si dispongono sul campo secondo le indicazioni date prima dell'inizio della partita: si può scegliere fra un'ampia gamma di tattiche predefinite, ma la presenza di numerose opzioni è proprio una delle peculiarità di *FIS* ed è riproposta in questa cartuccia con la stessa accuratezza già riscontrata per i 16 bit. Si può quindi impostare una semplice amichevole, oppure un vero campionato (personalizzabile a piacere), o ancora un torneo con struttura a playoff. Le squadre inserite nel gioco sono tutte nazionali, ognuna caratterizzata da proprie statistiche che ne influenzano la forza complessiva (rispecchiando i valori espressi negli ultimi mondiali, il Brasile e l'Italia sono le formazioni più pericolose da incontrare). La mancanza di una batteria di backup all'interno della cartuccia non impedisce di sospendere le competizioni più lunghe per poi riprenderle, dal punto in cui si erano interrotte, in un secondo momento: una lunga password alfanumerica incorporerà tutte le informazioni necessarie.

**•Pentothal**

*Si ringrazia Play Game Shop (TO)*







La versione Game Boy, con alcuni fastidiosi bug, non è il massimo.




Come nelle precedenti edizioni, la parte strategica offre numerose opzioni.



La visuale isometrica, tipica di *FIFA*, è stata, logicamente, mantenuta.

## FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Sarò brutale: la versione Game Boy è purtroppo la peggiore fra tutte quelle finora realizzate. Pur mantenendo, nei limiti delle capacità dell'hardware, la classica impostazione di *Fifa International Soccer*, questo titolo si macchia di alcuni difetti di programmazione da cui, in tutte le altre uscite, era stato assolutamente immune. La struttura di gioco di *FIS* poteva essere amata o criticata a seconda dei gusti, ma tutti hanno sempre dovuto riconoscere in questo prodotto una realizzazione tecnica ineccepibile. Nella cartuccia per Game Boy, però, c'è da eccepire un'incertezza grafica che determina di tanto in tanto la sparizione degli sprite dei giocatori (si ha come l'impressione che "lampeggino"). Questa imprecisione è senz'altro determinata da un errore dei programmatori e non può certo essere attribuita ai limiti dell'otto bit Nintendo: una fase di debugging più attenta avrebbe probabilmente evitato l'insorgere del problema. Il voto finale viene quindi necessariamente penalizzato: peccato perché il cuore del prodotto è molto buono.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

## GAME BOY

**GIOCABILITÁ** 7/10

Il dipanarsi delle azioni è forse un po' lento (il Game Boy fa quel che può), ma il sistema di controllo è quello classico e collaudato di questa serie

**GRAFICA** 5/10

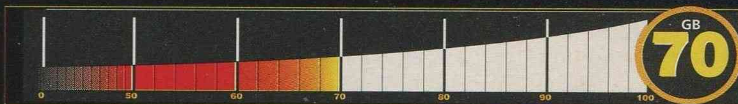
Gli sprite che spariscono all'improvviso per poi riapparire immediatamente sono fastidiosi: di fronte a un bug il voto insufficiente è un atto dovuto

**SFIDA** 8/10

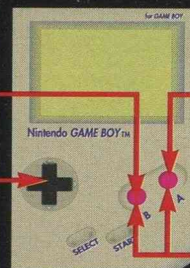
L'incredibile gamma di opzioni rende il gioco estremamente modulabile: ogni giocatore può costruirsi un itinerario di gioco con cui divertirsi a lungo

**SONORO** 6/10

C'è ben poco da dire: il piccolo altoparlante emette qualche ronzio e alcuni sporadici botti per sottolineare l'evolversi delle azione. Appena sufficiente




## SOTTO CONTROLLO




Per passare/evidenziare il giocatore più vicino alla palla

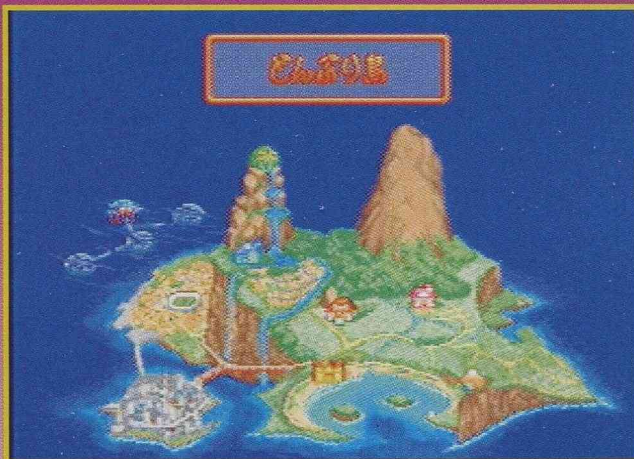
Per controllare i giocatori

Per tirare/fare un tackle

Per tirare con parabola alta

**Casa:** KONAMI
**N°Giocatori:** 1/2
**Continua?:** SÌ
**Livelli di difficoltà:** 7





Una panoramica del mondo in cui è ambientato il gioco.




Le espressioni dei personaggi commentano la partita.

# TwinBee TAISEN



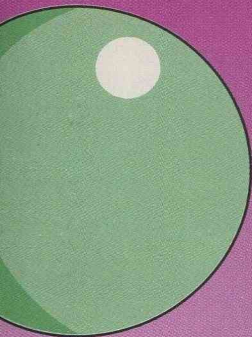
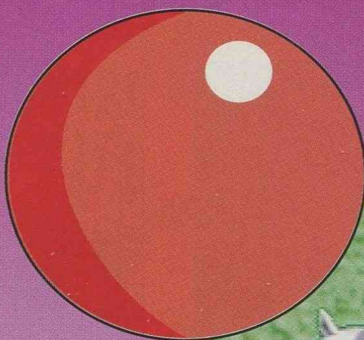
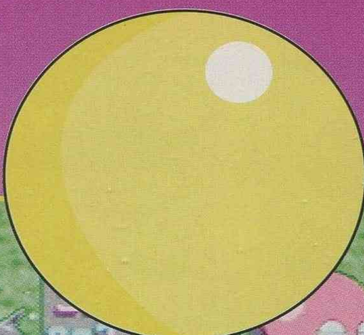
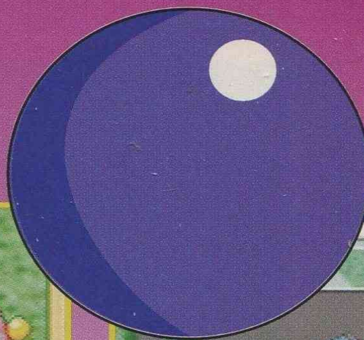
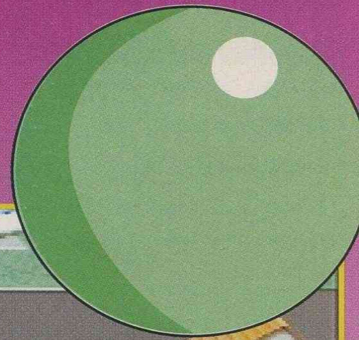
Ho sempre saputo che i giapponesi non amano essere secondi a nessuno, e anche quando si tratta di copiare lo fanno sempre e comunque in modo "originale" o migliorando il prodotto di partenza; questo è infatti il caso di *Twin Bee*, che sulla falsariga di *Tetris* propone ben due varianti, dissimili nella forma ma non certo nella sostanza: le differenze principali sono un sacco di avversari e le icone (campanellini o pallini) da allineare ed eliminare dallo schermo in righe orizzontali o verticali il più in fretta possibile o, perlomeno, prima del vostro avversario, umano o controllato dalla CPU. Un altro elemento innovativo rispetto alla versione "storica" del gioco è costituito dalle icone "congelate", che prima di poter essere utilizzate, anche se depositate vicino ad altre dello stesso colore, vanno "sciolte" tramite l'eliminazione di quelle a loro più prossime (almeno tre), operazione che avviene proprio mediante uno scoppiettio, in grado di produrre il calore necessario allo scopo. Se fate scomparire sei o più campane (o palline), queste andranno ad accumularsi, congelate, sullo schermo del vostro avversario. Il suo personaggio, messo in difficoltà, si lancerà in smorfie e posizioni catastrofiche in perfetto stile manga, come del resto succederà anche al vostro in caso di vittoria, con espressioni di gioia e tripudio... Si tratta di uno degli aspetti più divertenti del gioco: queste scene, che ricordano i cartoni animati di "Lamù" o di "Dragon Ball", riescono, infatti, a spezzare quel clima di seriosa monotonia che sarebbe imposto dal caso. Inoltre, nel modo a un giocatore, è stato introdotto un buon elemento di longevità sotto forma di un vero e proprio torneo di difficoltà crescente




Le campanelle stanno a *Twin Bee* come i sassolini stanno a *Puyo Puyo*.







Purtroppo non ho le basi per tradurvi i due ideogrammi.



Nel piccolo schermo al centro un'animazione demenziale arricchisce piacevolmente la partita.

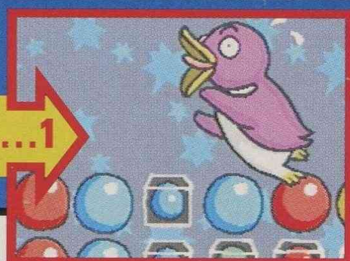


Un classico quartiere di una tranquilla cittadina della periferia di Tokio, almeno spero.

## TUTTI IN RIGA

**Ecco qualche immagine tratta dalle presentazioni stile cartone animato che aprono i due giochi del CD della Konami.**

...1



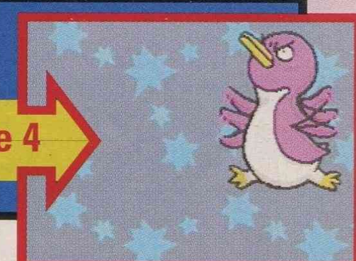
...2



... 3



e 4



al passo col numero di antagonisti sconfitti. La grafica è più che decente, a parte un paio di strafalcioni degli zoom sulle dimore degli avversari da incontrare, brevemente introdotti a quel modo, e il sonoro è simpaticissimo specialmente per gli effetti o meglio gli urli di battaglia: questi aspetti rendono ancora una volta interessante un'originale evoluzione di uno dei titoli più semplici e al contempo geniali mai ideati da mente umana, arricchendolo di particolari spesso utili e mai fini a sé stessi.

**• Orwell 2000**

*Si ringrazia Future Games (Mi)*



Il personaggio di sinistra esulta per una mossa azzeccata.

## TWINE BEE TAISEN

Quando *Tetris* uscì per la prima volta nei bar e nelle sale giochi, nessuno avrebbe mai detto che un gioco dalla grafica così semplice avrebbe potuto attirare su di sé l'attenzione della gente, ma soprattutto che continuasse a essere richiesto anche dopo l'avvento di cabinati mangiasoldi alla *Street Fighter*. Invece, proprio a causa della sua linearità e dell'auto-agonismo che era in grado di creare, *Tetris* ha in seguito fatto la sua comparsa su tutte le console esistenti e ha dato il via a un genere di divertimento che è diffusissimo e sfruttatissimo, specialmente in Giappone, anche al giorno d'oggi. *Twin Bee Taisen* non fa altro che accodarsi alla già cospicua schiera di giochi di questa risma, avendo però dalla sua l'aggiunta, al facile concept originale, della simpatica e basilare idea dei personaggi rappresentati con immagini fumettistiche, che cambiano espressione in funzione dell'andamento della partita.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

## PLAYSTATION

**GIOCABILITÁ** (8/10)

La semplicità delle regole rende il meccanismo di gioco estremamente immediato e godibile

**GRAFICA** (7/10)

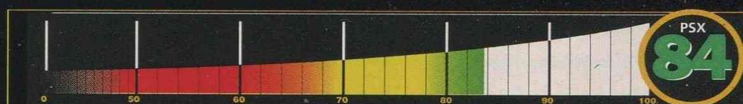
Considerato che il gioco gira sul PS-X non è niente di particolare, ma le animazioni sono un vero divertimento

**SFIDA** (8/10)

La presenza di due giochi e i livelli di difficoltà vi impegneranno a lungo, e poi potrete sempre giocare con gli amici

**SONORO** (7/10)

Gli svariati effetti e le appetibili musiche di sottofondo ben si adattano al gioco, senza mai disturbare




## SOTTO CONTROLLO



**Casa:** SEGA
**N°Giocatori:** 1/2
**Continua?:** SÌ
**Livelli di difficoltà:** 1









Sollevare a peso il proprio compagno non è comodo ma è l'unico modo.



# KNUCKLES CHAOTIX











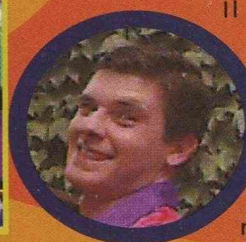
Per aprire quella porta bisogna salire sui due piedistalli.

## CINQUE PER CINQUE UGUALE VENTICINQUE?

Oppure ventisei, dipende dalla vostra bravura. Il caldo mi fa male, è vero, ma vorrei spiegare la mia precedente affermazione senza rischiare l'annullamento dei titoli di studio finora conseguiti. Allora, i livelli di gioco sono cinque, ciascuno dei quali composto da cinque sotto-livelli: a queste sfide si accede in maniera casuale nella schermata che si frappone tra la fine di un livello e l'inizio di quello successivo. In pratica, vi potrà capitare di affrontare il primo stage di un livello, poi il primo stage di un altro, tornare al secondo stage del primo livello, affrontare il primo stage del terzo livello e così via, in maniera del tutto casuale, appunto. Tornando alla violenza da me fatta alle scienze matematiche nelle prime righe di questo box, il ventiseiesimo livello è costituito dall'introduzione nella quale prenderete familiarità con i comandi. Dimenticavo che, se raccoglierete tutti gli anelli del Caos, affronterete in una sfida speciale il caro Ivo Robotnik. Quindi, 5x5=27, ma non scrivetelo a scuola, i professori potrebbero non essere del tutto d'accordo...

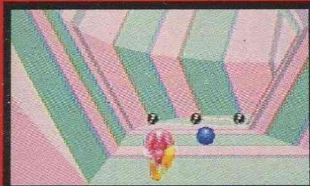



Vector sta trascinando a tutta velocità il suo amico Charmy.



Il governo Dini - se non vi interessate di politica, e fate male, vi basti sapere che non ha molto da spartire con il creatore di *Kick Off* - ha tra i punti focali del suo mandato la riforma del sistema pensionistico. Alla Sega hanno molto a cuore la situazione politica italiana ed hanno deciso di interessarsi a questo annoso problema: il primo provvedimento è stato di caricare i protagonisti dei loro giochi dei contributi previdenziali e questo fatto ha mandato in bestia alcuni dei vostri eroi preferiti. Addirittura Sonic ha deciso di abbandonare la

## SCHERMI BONUS E SCHERMI SPECIALI



**In questo gioco sono presenti due tipi di livelli che differiscono da quelli "normali". I primi, livelli bonus, sono giocabili allorché il giocatore termina un sotto-livello con almeno 50 anelli in saccoccia. A questo punto dovrà percorrere una sorta di tunnel raccogliendo anelli (che incrementano il tempo a disposizione per conquistare l'anello del Caos) e sfere azzurre, evitando ostacoli e precipizi: le rotazioni di questo livello, visto dalle spalle del giocatore, sono discretamente fluide e convincenti. Dopo che avrete fatto due giri della "galleria" raccogliendo il numero di sfere prescritte, il tanto agognato anello sarà finalmente vostro.**

**L'altra categoria di livelli, quelli speciali, è costituita da una serie di cadute libere nel vuoto alla caccia di blocchi che danno punti, di anelli e di altre amenità assortite. Evitate con cura quelli che vi sottraggono anelli e quelli che pongono fine al livello. Qui l'accento è posto sulla zoomata ingrandente che dà l'effetto della caduta ingrandendo progressivamente gli oggetti che vi vengono incontro. Mi sembra quasi il livello "paracadutistico" di *Pilotwings*...**



Sega (sarà protagonista di uno spettacolo televisivo insieme a Giancarlo Magalli), lasciando i programmatori della casa giapponese con un grave problema: come rimpiazzare il veloce porcospino blu? La risposta di Sega è stata decisa: il nostro vivaio è più ricco di quello dell'Ajax e quindi manderemo in campo altre stelle con pretese meno esorbitanti. Ecco allora farsi avanti baldanzoso l'echidna Knuckles insieme a una folta schiera di altri graziosi animaletti, tutti impegnati nella solita, consueta lotta contro il vecchio Dottor Robotnik. Perché prendersela con questo povero vecchio? Perché costui ha ancora una volta rubato il canonico smeraldo energetico che compare in ogni trama di *Sonic*, ecco perché. Io non ne posso più: lasciamogli questo benedetto smeraldo, tanto le cose peggio di così non possono andare. Certo, se doveste seguire il mio consiglio avreste speso i vostri soldi per un gioco che non usereste, quindi forse vi conviene esplorare tutti e venticinque i livelli di questo



**Come potete vedere il livello bonus è interamente in tre dimesioni.**




**Knuckles e Espio si preparano ad affrontare uno dei primissimi livelli del gioco.**

## CINQUE ANIMALI DA COMBATTIMENTO

Quali sono i protagonisti di *Knuckles Chaotix*? Facciamo l'appello...

### KNUCKLES



**Echidna (ossia una sorta di formichiere, animale con il corpo di armadillo, e con il naso di Dupont, che si dice si ciba di formiche) rosso che può planare nell'aere o arrampicarsi sui muri.**

### MIGHTY



**Un armadillo (come un'echidna, ma senza il naso di Dupontone nostro bello) che zompetta allegramente di muro in muro oppure salta anche su superfici verticali, cioè salta più in alto sullo stesso muro.**

### VECTOR



**Coccodrillo (la misura della cui coda rivaleggia con quella del naso del nostro pseudo-francese mille-usi) che può compiere un doppio salto per aria o arrampicarsi, anch'egli sui muri.**

### ESPIO



**Un camaleonte (la cui lingua è notevolmente più corta del naso di un redattore di Game Power alto e con una spiccata simpatia per la Francia) che può camminare lungo pareti verticali e soffitti.**

### CHARMY



**Un'ape (cosa può avere un'ape che possa ricordare la kilometrica estensione del naso di Alex Dupont? Nulla, sono costretto a non citare la proboscide del nostro Cyrano personale) che può volare. Bello sforzo per un'ape, neh?**

## MOSSE SPECIALI COME SE PIOVESSE





State 'bboni: non si tratta di palle di fuoco, sho-ryu-ken o fave-di-fuken, ma solo di particolari movimenti che permetteranno ai nostri beneamati animaletti di fiondarsi su piattaforme altrimenti inarrivabili. I programmatori di questo gioco hanno deciso di realizzare tutta una bella serie di lanci, volteggi e rincorse che si ottengono interagendo con il partner (cioè, ci sono anche altri modi di interagire con il partner, ma la Chiesa non vuole che se ne parli fino al matrimonio): si può acquistare velocità tendendo l'immaginario elastico che li unisce, si può prendere in braccio l'altro personaggio e scagliarlo contro anelli o nemici o su piattaforme particolarmente lontane, facendosi poi recuperare in un secondo momento. Per compiere queste mosse speciali dovrete premere il tasto B ed effettuare movimenti che cambiano a seconda della mossa che volete fare. Se giocate con un amico, l'esecuzione della mossa non richiede l'uso del tasto B ma sarà l'effetto della posizione dei due animaletti.

In questa immagine potete avere una panoramica dei livelli che dovrete affrontare. Tuttavia Vector non sembra essere molto soddisfatto.



Knuckles è riuscito a raggiungere l'interruttore che fa aprire la porta.



Questo livello ricorda quelli dei precedenti episodi di Sonic.



Per evitare la sfera chiodata bisogna affidarsi al proprio tempismo.



Espio ruota e zoomma senza problemi grazie al 32X.

platform, uno dei primi a comparire sul 32X.
Aspettatevi di incontrare tutti gli elementi dei primi giochi della saga di Sonic: nemici da eliminare saltandogli addosso, anelli da raccogliere che ci proteggono dagli scontri con i succitati nemici e boss di fine livello che, grazie al poderoso (?) hardware del 32X sono più grandi che mai. Graficamente la differenza con i giochi precedenti si fa avvertire principalmente nel numero di colori presenti su schermo, nella presenza di alcuni oggetti che si ingrandiscono e rimpiccioliscono in maniera abbastanza convincente e negli schermi bonus che mettono in mostra una discreta serie di zoomate, rotazioni ed effetti speciali simpatici. Per il resto, è un gioco della serie di *Sonic*, senza Sonic. Credo che non potrei essere più chiaro di così...

**• Paddy**

## KNUCKLES CHAOTIX

Allora, com'è questo *Knuckles Chaotix* su 32X? Se avete già dato uno sguardo al voto vi sarete resi conto che non mi ha entusiasmato più di tanto, ma forse sono io che mi aspettavo troppo da questa realizzazione. In effetti il gioco è ben fatto graficamente, (anche se non si deve dimenticare che "gira" sul 32X e non sul MD standard) ma a volte lo scrolling dello schermo e l'avanzamento dei personaggi sembra un pochino scattoso, se non addirittura lento. Certo, la mia affermazione è grave: un gioco della saga del porcospino blu che non è veloce almeno quanto i suoi predecessori è una sorta di eresia, ma per una volta spero di sbagliarmi (non mi sbaglio: il gioco dà indubbiamente un'impressione di velocità non esaltante, snaturando il concept del gioco stesso). Forse il vero problema di questo titolo è che non apporta che poche novità, non sarebbe male cominciare a pensare a un concept di gioco meno stantio e che possa sfruttare meglio le caratteristiche del 32X.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

## 32 X

**GIOCABILITÁ** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nella norma dei precedenti episodi della saga, se non fosse per quella strana, insolita sensazione di lentezza. Comunque precisa e immediata la risposta dei personaggi ai comandi impartiti

**GRAFICA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

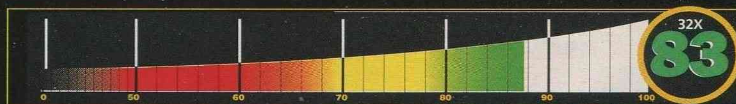
Se il gioco fosse sul Mega Drive "classico" i tanti colori e le zoomate vi farebbero impazzire, ma questo è il 32X e questo è il minimo che si possa pretendere

**SFIDA** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tanti livelli significano divertimento per un bel po' di tempo. E poi non finirete il gioco del tutto senza aver raccolto tutti gli anelli del Caos

**SONORO** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nulla di esaltante ma gli effetti sono più che discreti e la colonna sonora è godibile. Comunque, come cantava il trio Morandi-Tozzi-Ruggeri, si può fare di più




## SOTTO CONTROLLO





# COIN-OP

# SEGA RALLY
## sega 1995




**Sebbene in forma ridotta, anche questo mese non manca il consueto appuntamento con il mondo delle sale-giochi e dei bar. Stavolta vi proponiamo la recensione di un gioco di cui abbiamo già parlato ampiamente e che finalmente è disponibile anche da noi: l'incredibile *Sega Rally*.**

La AM2 (il dipartimento R&D della Sega che ha firmato, sotto la guida di Yu Suzuki, capolavori del calibro di *Outrun*, *Virtua Racing*, *Virtua Fighter* e *Daytona USA*) non è più sola! E' stata infatti affiancata dalla AM3, il cui primo prodotto è questo eccellente *Sega Rally*. Il cabinato che ho potuto provare era la versione "stand-alone", ma sono già disponibili i cabinati "twin" e anche quelli a quattro giocatori. Giocando da soli, ovviamente, si perde il gusto del confronto agonistico con altri avversari umani, ma in compenso si guadagna un enorme schermo retroilluminato, che nelle versioni multigiocatore cede il posto a più tradizionali (e più piccoli) monitor con tubo catodico a capo I programmatori della AM3 si sono avvalsi della collaborazione dei reparti corse di Lancia e Toyota per inserire nel gioco i due modelli, Delta Integrale e Celica GT, che hanno dominato molte stagioni del mondiali Rally. Per prima cosa bisogna selezionare una delle vetture e impostare il cambio (manuale a quattro marce o automatico); in secondo luogo si sceglie fra modalità "Championship" e "Practice": la prima consente di giocare i tre tracciati disponibili in sequenza, mentre la seconda prevede tre giri consecutivi sullo stesso tracciato. Una volta al volante si scopre con vero stupore l'incredibile potenza dell'engine grafico: la strada scorre veloce sotto le ruote della vettura, alternando tratti di sterrato a tratti di asfalto mentre il volante pennella traiettorie magistrali impostando continui controsterzi, ora violenti, ora lievi e precisi come una curva geometrica. Lo stile di guida richiesto ricorda molto più quello di *Ridge Racer* che quello del "cugino" *Daytona* e, a mio parere, supera entrambi per realismo e divertimento, anche per la presenza di tocchi extra, come i salti e le comunicazioni del navigatore che anticipa direzione e natura delle curve. I tre tracciati (Desert, Forest e Mountain) sono pieni di pregevolezze grafiche, come il pubblico che assiste a bordo pista, le colombe al centro della strada che si alzano in volo al sopraggiungere della vettura, la polvere sollevata dall'elicottero che effettua le riprese televisive e i bellissimi tornanti che si affacciano sul vuoto. Nella parte alta dello schermo è presente l'indispensabile specchietto retrovisore e una barra che indica la distanza dal prossimo check-point; in basso a sinistra c'è il contagiri. Le visuali selezionabili sono due, interna ed esterna, ma la prima è senz'altro la più spettacolare. Se devo sforzarmi di trovare dei difetti in *Sega Rally*, segnalo il volume troppo basso del rumore del motore rispetto alla musica di accompagnamento e il rilevamento delle collisioni con le altre macchine un po' troppo permissivo. A parte questo, si tratta dell'esperienza di guida più convincente che sia possibile provare senza patente.

**•Pentothal**

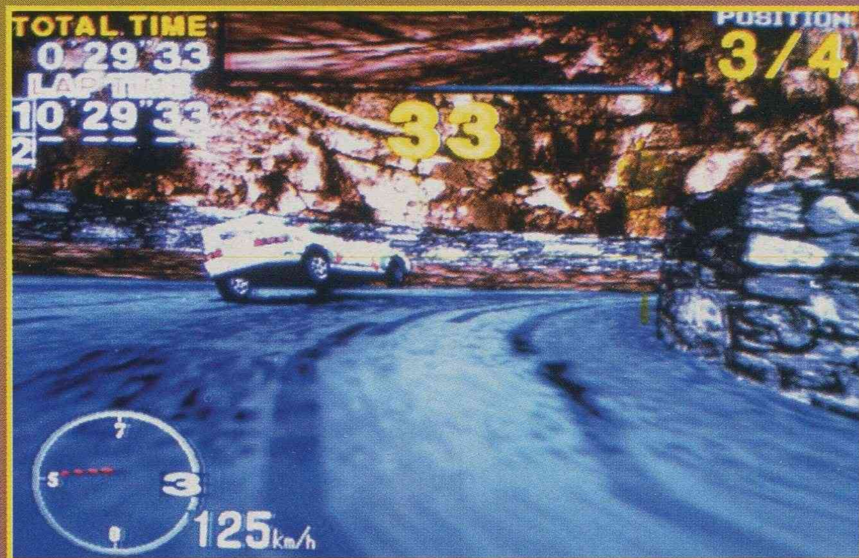
*Si ringraziano le sale giochi Vyrtuality*







Guardate questa derapata: non vi sta venendo la pelle d'oca solo a pensare di giocarci?




E che dire, invece, di questo tunnel? Sono certo che la staticità dell'immagine non gli rende giustizia.

**Si ringraziano Console Point - Rende (CS) e Play Game Shop (TO)**

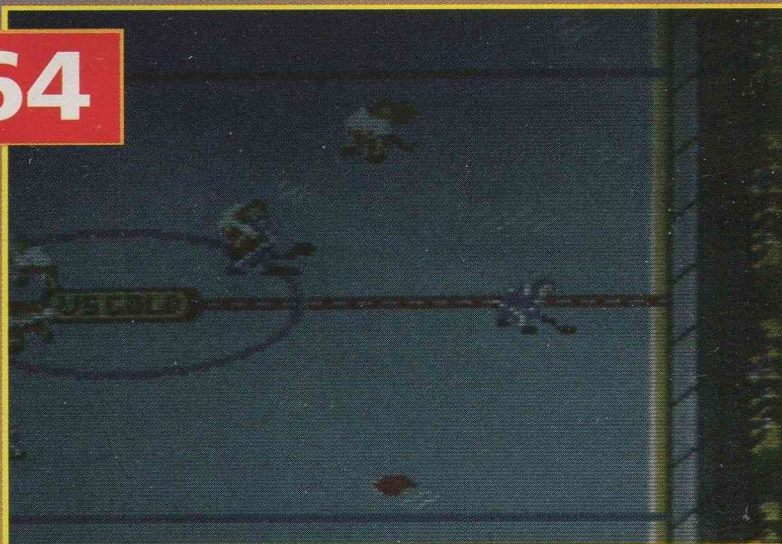
| |
|---|
| 1 |
| SI |
| 6 |
| 9 |
| 1 |

## CHAMPIONSHIP HOCKEY

**64**

**US GOLD · GAME GEAR · SPORTIVO**

Le prime partite sono inevitabilmente noiose, ma dopo aver dato una rapida lettura al manuale e aver fatto un po' d'esperienza sul campo la musica cambia: si scopre subito la possibilità di usare ben sette formazioni o quella di controllare l'affaticamento dei giocatori per fare le debite sostituzioni. Inoltre, ogni squadra ha le proprie caratteristiche: un centrocampo forte, una buona difesa, ecc. Ma *Championship Hockey*, purtroppo, non ha solo aspetti positivi: sembra, ad esempio, che i programmatori abbiano curato maggiormente l'aspetto tattico che la giocabilità. Una delle carenze più evidenti è la mancanza di inerzia che, al contrario di quello che dice il manuale, è praticamente inesistente e, oltre a questo, anche l'assegnazione delle penalty (ce ne sono sette) peggiora nettamente la situazione (anche perché il computer le assegna spesso senza un'evidente ragione). Un'altra carenza fastidiosa è il sonoro, inesistente se non si considera una breve musica iniziale e degli effetti sonori decisamente mal realizzati, ma la cosa che rende *CH* un gioco di bassa qualità è sicuramente la pessima intelligenza artificiale: i giocatori controllati dal computer sono prevedibili e spesso fanno errori grossolani. A causa della cattiva giocabilità, le partite sono spesso ripetitive e raramente si vedono azioni spettacolari. Insomma, un gioco che mi sento di consigliare soltanto agli appassionati più sfegatati di questo sport.



| |
|---|
| 1 |
| SI |
| 6 |
| 7 |
| 2 |

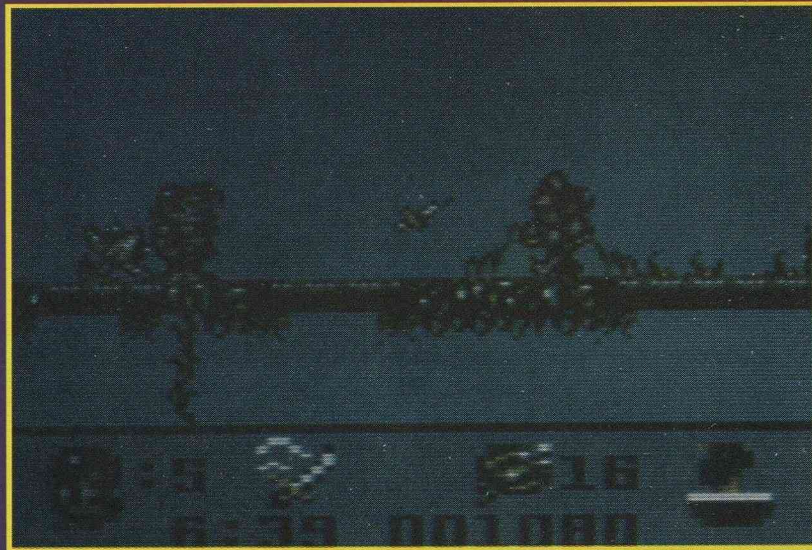
## TARZAN LORD OF THE JUNGLE

**71**

**GAMETEK · GAME GEAR · AZIONE**

È ormai pacifico che le licenze nuove costano. Allora, se manca il quibus per strappare alla Ocean i diritti dell'ultimo film con Stallone, la cosa migliore è trovare un personaggio famoso ma momentaneamente non sulla breccia così da poter spendere meno e trarre ugualmente un beneficio di vendite dal nome. E chi altri poteva essere preferibile a Tarzan, il signore della giungla? Fra l'altro la Gametek, in vena di riesumazioni, ha pensato di riproporre un genere, l'adventure, così come andava di moda ai tempi del glorioso Commodore 64, senza nulla aggiungere di nuovo rispetto ai titoli che gli edicolanti ti tiravano dietro un tanto al chilo, e quindi eccovi, in questo nuovo gioco per Game Gear, impegnati nella ricerca di alcuni ingredienti da consegnare allo stregone, il quale vi darà una pozione guaritrice da far ingollare a forza di sberle al vostro amico scimmione malato, oppure alla ricerca dell'oro sparso qua e là per le caverne dondolandovi dalle liane o nuotando nelle limpide pozze d'acqua non ancora contaminate dall'orrido detersivo biologico, cercando sempre di evitare i corrotti esploratori occidentali che prima sparano e poi vi chiedono chi siete, da dove venite, quanti siete e un fiorino.





SH

**Pensavate forse che avremmo veramente snobbato i cuccioli del nostro hobby, come il caro vecchio Game Gear? Beh, vi sbagliavate: oltre a Sonic Drift 2 e a Kawasaki Superbikes ecco quattro recensioni in pillole per orientarvi nei vostri acquisti!**

Giocatori
Continua
Grafica
Sonoro
Livelli di difficolta'

## RISTAR

1
SI
10
8
1

**90**

### SEGA·GAME GEAR·PIATTAFORME



La conversione di *Ristar* per GG si dimostra subito un vero gioiellino di programmazione: la qualità delle animazioni, la ricchezza della grafica e la giocabilità fanno di questa cartuccia uno dei migliori titoli disponibili per Game Gear e senz'altro il miglior platform sulla piazza. Se, comunque, si può parlare di innovazione per quanto riguarda Ristar e le sue numerosissime abilità, bisogna anche puntualizzare che dal punto di vista della struttura di gioco questo titolo ricalca fedelmente gli schemi più classici dei platform della saga di Sonic. Ristar deve infatti salvare una serie di pianeti dalla minaccia del cattivone di turno, tale Greedy, che li ha disseminati di creature malvagie al suo servizio. Attraverserà quindi il pianeta Flora, dalla vegetazione rigogliosa; Terra, infestato dai pirati; Sonata, pieno di note e strumenti musicali; Freon, gelido ammasso di neve e ghiacci; Automation, un'enorme fabbrica infestata di robot; e infine il pianeta Greedy, dove incontrerà il boss finale in un drammatico vis-à-vis. Il livello di avanzamento, infine, potrà essere memorizzato grazie a un sistema di password. L'acquisto, in questo periodo di scarsità di titoli di spicco, è quindi caldamente consigliato. Nel frattempo Sonic prende la sua rivincita verso il nuovo arrivato Ristar con *Sonic Drift 2*, pubblicato sulle pagine di questo stesso numero di Game Power.





## STARGATE

1
NO
6
6
2

### ACCLAIM·GAME GEAR ·ROMPICAPO





**60**

Mi auguro per voi che non siate rimasti coinvolti nell'hype che ha circondato Stargate e abbiate evitato di andarlo a vedere: io purtroppo ci sono cascato e ho buttato via i soldi del biglietto per sorbirmi questo film insulso.
Se comunque siete riusciti a scampare la pellicola, sappiate che i pericoli non sono ancora finiti: gira infatti per i negozi un platform per Mega Drive e Super Nintendo alquanto disdicevole. Fortunatamente, dati gli esiti infelici delle versioni platform, con il cambiamento di macchina è cambiata anche la struttura di gioco. In questo caso all'Acclaim hanno preso spunto da quella parte del film in cui il dottorino saputello interpretato da James Spader vede lo stargate e, in ventisei secondi, risolve il mistero dei geroglifici che gli scienziati dell'esercito non riuscivano a interpretare dopo una settantina d'anni di studi. Nei panni di Jackson, dovrete comporre l'indirizzo di una serie di stargate per impedire l'accesso del malefico Ra: ovviamente le tessere con i geroglifici cadono nella "porta delle stelle" proprio come i pezzi di *Tetris*. Per comporre l'indirizzo giusto bisognerà realizzare dei tris verticali o orizzontali di tessere con lo stesso simbolo, ruotandole opportunamente mentre scendono, in modo da eliminare uno per uno i geroglifici che compongono la sequenza esatta, mostrata nella parte alta del display.

# RETROCENSIONI

## A VOLTE RITORNANO... MA COSTANO MENO!

## COOL SPOT

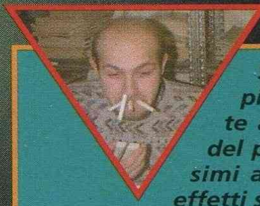
VIRGIN 1993 MD/SNES



C'è una bibita che sembra acqua, ma si distingue per una spiccata propensione all'inflatamento dello stomaco umano, provocando in sussiego delle teratologiche esplosioni meglio note come "rutti": la cosiddetta gassosa, di cui Spot, il pallino rosso del platform in questione, è testimonial convinto e figaccione.
Occhiali da sole e yo-yo, il fesso tondo zompa qua e là tentando il recupero di puntini rossi e bonus male assortiti, sparando al contempo bolle a chiunque gli si pari innanzi, per quanto incredibilmente ben animato. La mente geniale dietro questa originalissima struttura di gioco è David Perry, lo stesso ideatore di *Earthworm Jim* e *Global Gladiators*, in pratica l'albero maestro della piattaforma multistandard a 16 bit (e oltre). Il suo *Cool Spot* non ha perso niente in freschezza, anche perché le animazioni del punto rosso e compaesani rimangono fondamentali, con alcuni degli Stand-by che hanno fatto scuola nel campo. Bellissima la sequenza bonus con Spot chiuso dentro una bottiglia di 7Up costretto a saltare di bolla in bolla per non fare la fine del sorcio. Da oggi in poi se bevete una gassosa controllate bene in trasparenza... fosse indigesto, non si sa mai.

***Platform: detto di escrescenza binaria interagibile, ultimamente più simile a insidioso tartaro cerebrale che altro. Bel Platform: detto di surrogato del luoghi comuni del genere con uno o due spezie magiche ad elevarlo dalla melma. Bellissimo platform: sinonimo di Super Mario World. Sarà David Perry, saranno le bolle della gassosa, ma al di là di tutti i complimenti raccolti al tempo da Cool Spot, bisogna rilevare come anche oggi conservi un gameplay non banalissimo. Nella seconda categoria senza sforzi, per quanto lontano dalla ricompilazione del glossario.***





***Se state cercando un gioco di piattaforme poco piatto e multiforme, questo Cool Spot fa decisamente al caso vostro: il design dei livelli e le animazioni del protagonista sono senza dubbio originali e validissimi anche in questi tempi di film interattivi e super effetti speciali (ma ben poca giocabilità).***
***Non è troppo facile o troppo difficile, non è troppo simile agli altri titoli del genere (ma non si discosta nemmeno troppo dallo standard della categoria)... Insomma, più che un gioco un monumento alle scelte azzeccate e di compromesso tra la tradizione e l'originalità.***

## STARWING

NINTENDO 1993 SNES




Se mettete un chip per velocizzare la gestione della grafica vettoriale in una cartuccia per Super Nintendo, due cose sono sicure: 1)Velocizzate i poligoni e 2)Vendete un bordello di copie. Queste due reazioni immediate NON contemplano il passaggio obbligato attraverso la fase fondamentale, "Ottenete un gioco eccezionale".
Infatti questo non è il caso di *Starwing/Starfox* (come preferite), mentre lo era per *WildTrax*. Programmato dallo stesso team dietro al chip SFX, *Starfox* è uno shoot'em up visto in prima persona (talvolta), e da dietro il vostro caccia poligonale (molto spesso), tutto very very Space Harrier. Attraversando pianeti impestati dalla morchia, dovrete combattere in team con altri animali spaziali per ripristinare l'ordine, ecc. ecc., e ogni tanto fare qualche salto nello spazio tra asterodi vettoriali e bonus level nascosti. Anche senza praticamente un power up (i potenziamenti del laser sono ridicoli), *Starfingx* rimane uno sparatutto onesto con dei poligoni soddisfacenti, con anche un valido esperimento di texture mapping a condire lo scontro finale con l'astronave-padre, o chi per essa.
Poteva essere meglio?



***Io vedo il problema da un altro punto di vista: sono un amante degli sparatutto, soprattutto di quelli belli, pieno di bonus, con un sacco di sprite grandi come una casa e super livelli speciali. Come si fa a fare, dunque, uno sparatutto senza bonus particolari, con mostri di fine livello grandi sì come una casa ma così poco "interagibili" e originali e senza mai cambiare concept di gioco o visuale (tranne brevi eccezioni)? Il problema è che Starwing, a mio parere, è troppo sparatutto per essere un bel simulatore (alla X-Wing per PC o roba simile) e troppo poco "arcade" per essere un buon sparatutto.***



***Io ero uno di quelli a cui Starwing non era dispiaciuto, il che non significa che mi fosse piaciuto. Troppo gonfiato: a chi interessa vedere un Super NES che muove poligoni come un'Amiga poteva fare benissimo due anni prima? Fluido, curato, ma poco cotto: le varie parti non avevano un sapore d'insieme, l'interazione col team dei piloti è una farsa, i power-up una presa in giro.Still, quello che c'era era piacevole, ma troppo boooring e troppo edulcorato da ghirigori indecisi. Uno dei giochi più' sopravvalutati che la storia annoveri.***

# THUNDER FORCE IV

## TECHNOSOFT 1992 MD

***Thunderforce III era davvero galattico. Le prime volte sembrava impossibile da finire ma alla fine ci si ritrovava a giocarlo al livello mania.***
***E Thunderforce IV è il perfetto seguito. Più colori, più sfumature, più sprite, più nemici, più ostacoli e, soprattutto, una buona dose di difficoltà in più. Purtroppo ogni tanto appare anche qualche rallentamento che hai tempi ci aveva lasciato perplessi, ma questo non può certo cambiare l'ottimo giudizio globale.***
***Quindi prendete al volo Thunderforce IV, se lo trovate, perché è l'ultimo grande sparatutto e, se vi avanza qualche soldo, comprate anche il penultimo, quel Thunderforce III che tante notti mi ha fatto passare insonni.***

Qual è il migliore sparatutto per Mega Drive in circolazione? Non che la domanda abbia molto senso, ma tanto... So che se ne devo giocare uno, la scelta nove su dieci cade su *Hellfire*, una vecchia gloria ormai irreperibile ovunque. La decima volta, la spunta *Thunderforce IV*. Muovendosi nella tradizione a scorrimento orizzontale dei predecessori, Il Quarto ha il punto di forza nella grafica marcatamente esibizionista (colori a iosa e effetti di luce affatto volgari), e in un corredino di power-up francamente benvenuto. Di sparatutto eccellenti il Mega Drive abbisogna come l'acqua, a parte *Tora Tora!* e *Gynoug*, oltre al succitato *Hellfire* non se ne sono mai visti tanti. *Thunderforce IV* è costante azione al cardioplalma, con un'unica riserva: è difficile di bestia e un po' troppo frustrante. Per il resto contiene alcuni tra i pochi alieni a cui sia valsa la pena di sparare nella storia del MD.




***Grazie a Thunderforce IV posso sputare i noccioli delle albicocche direttamente nel secchione in cucina, comunicando quest'ultima col mio modesto loculo atto al video-playing. Scagliando ripetutamente il joypad su un punto X locato sul muro causa frustrazione incalcolabile provocata dall'ennesimo Game Over, ossequiando il principio secondo cui la goccia scava la roccia, ho piano piano inconsciamente ottento un comodo pertugio multiuso. Ovvio, questo ha comportato anni di testarde partite, quindi la colpa non è di nessuno.***

# POP'N'TWINBEE

## KONAMI 1993 SNES

***Il Giappone, la demenzialità, la Capcom e la Konami sono quattro ottime ragioni per vivere, soprattutto per un videogiocatore incallito. Pop 'n' Twin Bee racchiude in un'unica cartuccia tre di queste qualità, e questo già la dice lunga sulla bontà del prodotto in esame (mi sembro Lubrano...). Quindi non chiedetemi se mi è piaciuto, questo è uno dei titoli entrati nel mio personale albo d'oro, ovvero una di quelle cartucce che fanno bella mostra di sè nell'apposito scaffale, accanto alle serie complete di Sonic e Mario.***
***Tra l'altro, è uno dei pochissimi sparatutto per SNES che incorpora l'opzione a due giocatori, in pratica la classica ciliegina sopra la torta.***




Quando dalla Konami ci si poteva aspettare esclusivamente capolavori, le recensioni dei suoi giochi erano meravigliosi party colorati con trip di punteggi altissimi. *Pop'n' Twinbee* vide due esaltatissimi Raves su queste pagine e un sottoscritto scatenato su una ormai decaduta rivista gemella.
Questo e ancora oggi uno sparatutto per cui comprare uno SNES: i due cutebot con le manine si muovono su un paesaggio a scorrimento verticale, sparando a rotta di collo e inglobando campanelle bonus, con la possibilità di gioco in team, e anche se così non pare niente di speciale, la realizzazione è fuori dal mondo.
La parte migliore della grafica sta nei mostri di fine livello e nell'idiozia di tutta la parte estetica. Le armi oltretutto sono cattivelle, bombe e saragoni laser per incenerire dolci oppositori senza speranza. Pop'n Twin Bee mi ricorda un Eden andato e che il tempo aveva proveduto a cicatrizzare: se scrivo qualcos'altro bagno tutta la tastiera, basta. Maledette retrocensioni, sigh, .




***Ammetto di aver giocato Pop'n' Twin Bee in momenti di profonda depressione. La migliore cosa che posso dire è che quelli della Konami sono riusciti a distarre la mia mente autolesionista almeno (se non di più) per quei fondamentali cinque minuti. Questo qui è davvero un gioco artigianale, intarsiato ovunque ma senza cadute di gusto. Lo sparatutto dalla classe più alta che i miei modesti oculi abbiano mai incontrato. Non cercate difetti nei colori, nella grafica e nella giocabilità perché non ci sono, peccato solo che P'N' T sia un po' troppo corto, in due rimane uno spasso eterno.***

# TOP 10

Voglio ricordarvi il concorso "La classifica più stupida del mondo" a cui avevo accennato la volta scorsa. Questo mese, a causa della scarsità di tempo, non abbiamo potuto pubblicare nessuna classifica, ma contiamo di farcela per il numero bimestrale estivo. Per inciso, questo mese, oltre al tradizionale abbonamento a GP, c'è in palio anche un succulento album, completo di 36 buste di figurine Upperdeck di "Street Fighter - the Movie". Ricordatevi di inviare i vostri elaborati, eventualmente accompagnati da una vostra foto a: Concorso "Le classifiche stupide di Vordak" - Studio Vit, via Aosta, 2 - 20155 Milano. A tutti, come al solito, un fatidico "In bocca al lupo". Il che, detto da un vampiro, fa sempre una certa impressione...

*•Vordak*

▲ SALITA
✪ NEW ENTRY
◆ STABILE
▼ DISCESA




## MEGA DRIVE

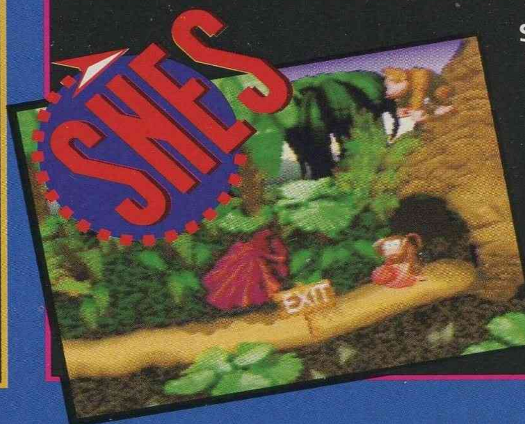
| | | | |
|---|---|---|---|
| ✪ | 1 | NBA JAM T.E. | (ACCLAIM) |
| ✪ | 2 | NBA LIVE '95 | (EA) |
| ◆ | 3 | MEGA BOMBERMAN | (VIRGIN) |
| ✪ | 4 | CANNON FODDER | (VIRGIN) NE |
| ◆ | 5 | PGA TOUR GOLF 3 | (EA) |
| ◆ | 6 | MICRO MACHINES 2 | (CODEMAST.) |
| ◆ | 7 | MORTAL KOMBAT 2 | (ACCLAIM) |
| ▲ | 8 | NHL '95 | (EA) |
| ▲ | 9 | JIMMY WHITE'S SNOOKER | (EA) |
| ◆ | 10) | EARTHWORM JIM | (VIRGIN) |




Il grande basket torna a farla da padrone nella chart del MD: due new entry, entrambe dedicate al frenetico mondo delle competizioni NBA!. Non d'ispirazione cestistica, ma comunque degna di nota, la conversione del celebre hit di casa sensibile per MD: *Cannon Fodder*...

## SNES

| | | | |
|---|---|---|---|
| ◆ | 1 | DONKEY KONG COUNTRY | (NINTENDO) |
| ✪ | 2 | STAR TREK: SF ACADEMY | (INTERPLAY) |
| ▲ | 3 | INT. SUPERSTAR SOCCER | (KONAMI) |
| ✪ | 4 | NBA JAM T.E. | (ACCLAIM) |
| ◆ | 5 | MORTAL KOMBAT 2 | (ACCLAIM) |
| ▲ | 6 | EARTHWORM JIM | (VIRGIN) |
| ▲ | 7 | SUPER PUNCH OUT | (NINTENDO) |
| ▼ | 8 | MEGAMAN X2 | (CAPCOM) |
| ▼ | 9 | DEMON'S CREST | (CAPCOM) |
| ▼ | 10 | STREET RACER | (UBISOFT) |




Sprofondato nel suo trono, DK segue con disinteresse le vicende che avvengono nelle posizioni inferiori: due nuove entrate ne movimentano le file, ci riferiamo al seguito del basket firmato Acclaim, e al simulatore Interplay, ispirato alle vicende dell'Enterprise.

## MEGA CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| ◆ | 1 | SOUL STAR | (CORE DES.) |
| ▲ | 2 | PITFALL-THE MAYAN ADVENTURE | (ACTIVISION) |
| ▲ | 3 | BC RACERS | (CORE DES.) |
| ✪ | 4 | SPACE ACE | (READY SOFT) |
| ▲ | 5 | SNATCHER | (KONAMI) |
| ▲ | 6 | DUNGEON MASTER 2 | (JVC) |
| ✪ | 7 | EARTHWORM JIM S. E. | (VIRGIN) |
| ▼ | 8 | BATTLE CORPS | (CORE DES.) |
| ◆ | 9 | EYE OF BEHOLDER | (F. C. I) |
| ▼ | 10 | BRUTAL: PAWS OF FURY | (GAMETEK) |




**Splendido debutto per *Space Ace*: la brillante conversione del mitico laser game entra infatti in quarta posizione, pronta a dar battaglia per la conquista del podio. A fargli compagnia, anche se distaccata, una vecchia conoscenza torna alla ribalta: il simpatico e bizzarro *Earthworm Jim*.**

## GAMEBOY

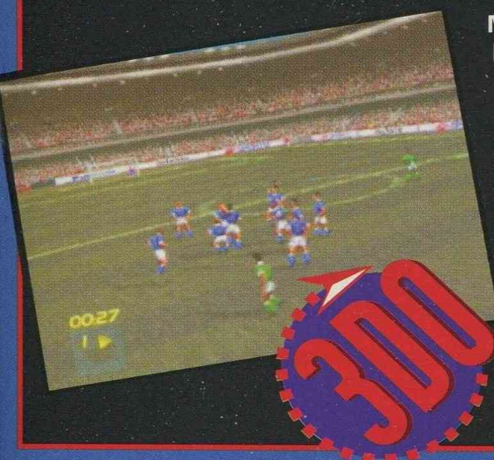
| | | | |
|---|---|---|---|
| ✪ | 1 | DONKEY KONG '94 | (NINTENDO) |
| ▲ | 2 | TETRIS 2 | (NINTENDO) |
| ✪ | 3 | NBA JAM | (ACCLAIM) |
| ▼ | 4 | MONSTER MAX | (TITUS) |
| ▼ | 5 | WARIO LAND | (NINTENDO) |
| ✪ | 6 | SPACE INVADERS | (NINTENDO) |
| ▲ | 7 | WARIO BLAST | (NINTENDO) |
| ▼ | 8 | ROAD RASH | (EA) |
| ▼ | 9 | THE FLINSTONES | (OCEAN) |
| ▼ | 10 | MORTAL KOMBAT 2 | (ACCLAIM) |




**Pare che l'atmosfera da play-off abbia contagiato anche il portatile più diffuso al mondo: la conversione di NBA Jam approda infatti questo mese nella classifica riservata al Game Boy. Ancora stabile, in prima posizione, il fratellino minore di *Donkey Kong Country*.**

## 3DO

| | | | |
|---|---|---|---|
| ◆ | 1 | FIFA INTERNATIONAL SOCCER | (EA) |
| ▲ | 2 | THE NEED FOR SPEED | (EA) |
| ✪ | 3 | THEME PARK | (EA) |
| ▲ | 4 | ALONE IN THE DARK | (INFOGRAMES) |
| ✪ | 5 | REBEL ASSAULT | (EA) |




**Monopolio pressocché assoluto della casa di Hawkins. Anche le due nuove entrate infatti, entrambe di grandissimo livello, pur essendo conversioni di titoli di altre case portano comunque il marchio EA. Unico straniero: l'inquietante ma bellissimo *Alone in the Dark*, vero "cult" per i patiti di Lovecraft!**

## GAME GEAR

| | | | |
|---|---|---|---|
| ▲ | 1 | THE LION KING | (VIRGIN) |
| ✪ | 2 | SONIC TRIPLE TROUBLE | (SEGA) |
| ▲ | 3 | STAR TREK: THE NEXT GENERATION | (ABSOLUTE) |
| ▼ | 4 | MORTAL KOMBAT 2 | (ACCLAIM) |
| ▲ | 5 | ROAD RASH | (U.S. GOLD) |




**Torna, a furor di popolo, la classifica per la macchina minore della Sega!**
**Difficile dire quanto riuscirà a resistere sulle pagine di questa rubrica, ma sta a voi, con le vostre lettere, far sì che vi rimanga ancora per qualche tempo.**
**Una nota: gli aggiornamenti si riferiscono, ovviamente, all'ultima classifica pubblicata, cioé a quella del numero 38! Al momento, raggiunge la prima posizione il Tie-in ispirato all'omonimo lungometraggio Disney, ma non è da escludere che l'ultimo episodio della saga del porcospino blu più famoso del mondo non ne minacci in breve tempo la sovranità. Un ruggito di fortuna...**

# ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

## VENDO

**VENDO Neo Geo** + 1 joystick + 7 cartucce: Super Sidekicks I, Ghost Pilots, Eight Man Soccer Brawl, Blue Journey, Ninja Combat, Magic Lord a L. 750.000.
Bruno - tel. 0375/42282 - 8.30 - 12.30/15 - 19.30

**VENDO giochi per SNES**: Area 88, Soulblader, Super Empire Strikes Back, Magic Sword, Rock'n'Roll Racing, Street Fighter 2 Turbo e Mistycal Ninja a L. 40.000 (cadauna). Zona Milano
Fabio - tel. 02/3282363 dalle 19 in poi

**VENDO Turbo Duo Nec** con 2 joypad a 6 tasti, adattatore per 5 giocatori, cavi, 3 giochi su CD + l'arcade Card Duo + Fatal Fury Special CD a L. 690.000. Inoltre vendo SNintendo con 2 joypad, cavi, adattatore universale + Super Soccer a L. 189.000. Infine scambio i sopracitati con 3DO, Neo Geo CD, Saturn o PlayStation anche senza giochi.
Anthony - tel. 02/4983034 dopo le 19

**VENDO per SNES** le seguenti cartucce: Zelda 3 L. 50.000, Super Contra L. 35.000, Final Fight II L. 40.000, Street Fighter II Turbo L. 55.000. Vendo inoltre Amiga 800 copritastiera, mouse, logitech, cavi a sole L. 300.000.
Paolo - tel. 0983/513071

**3DO PanasonicFZ-1** versione USA con convertitore di segnale NTSC/PAL nuovo mai usato con 2 giochi Crash and Burn e Mad Dog McCree + CD demo.L. 700.000.
Claudio - tel. 0336/270575

**VENDO 3DO** + adattatore NTSC/PAL + joypad originale + 2 joypad a raggi infrarossi + Super Street Fighter 2 Turbo + FIFA Soccer + Alone in the Dark + Need for Speed + Demolition Man + Slayer. Il tutto con 3 mesi di vita. Annuncio valido solo per Centro-Nord.
Lorenzo - tel. 0376/618653

**VENDO per Sega MD** le seguenti cartucce: Ecco the Dolphin (L. 45.000), Sonic (L. 15.000), Pitfall: The Mayan Adventure (L. 75.000). Cartuccia 4 in 1: Golden Axe II, Street Smart, Streets of Rage, Alien Storm (L. 50.000).
Giuseppe - tel. 080/5278975

**VENDO Game Boy** con Super Mario Land 1 e 2 con 4 pile in regalo a L. 95.000 trattabilissime o scambio con un gioco per 32X. Vendo Game Gear con 5 giochi 6 pile in regalo a L. 175.000 trattabilissime o scambio con 2 giochi per MD o 32X.
Petis - tel. 0543/799052 eccetto il mercoledì dopo le 15

**VENDO** le seguenti cartucce per MD: MK, MK2, TazMania, Olimpic Games Barcellona 92, Sonic 2, Jurassic Park, Chuck Rock, Castle of Illusion, Forgotten Worlds, Street of Rage, Aladdin (tutti con scatola e istruzioni originali). Vendo Mega Drive + 2 joypad + cavi completi in buonissimo stato, (con imballo originale) a L. 200.000 trattabili. Max serietà.
Max - tel. 055/717031 dalle 14.30 alle 22.30

**VENDO 3DO** + joypad + Flashback + Virtual Stadium (4 mesi di vita) + imballaggi originali, il tutto a L. 800.000 trattabili, o scambio/permuto il tutto con Saturn + giochi.
Andrea De Maggio - via P. De Lorentiis, 110 - 73024 Mascie (Le)

**VENDO** i seguenti giochi per SNES: Turtles in Time, Mr. Nutz e Biometal a L. 55.000 cadauno tutti in ottime condizioni. Vendo anche varie cartucce per NES 8-bit a L. 25.000 cadauno tra cui Tiny Toon 2, Duck Tales e Castlevania.
Valerio Galli - tel. 055/684027 ore cena

**VENDO** i seguenti giochi per Super NES tutti in perfette condizioni: Actraiser (americano) a L. 60.000, Breath of Fire (americano) L. 70.000, Axelay (giapponese) L. 60.000, Secret Of Mana (americano) L. 80.000. Inoltre vendo i seguenti giochi per Mega Drive: Super Fantasy Zone L. 50.000, Mazin Saga L. 50.000, Dragon L. 80.000, Sonic 3 L. 70.000, Mortal Kombat II L. 80.000. Max serietà.
Pietro - tel. 0541/53369 ore pasti

**VENDO** i seguenti giochi per Super NES: Black Hawk L. 80.000, Mega Man X L. 80.000, Super Mario World L. 40.000, Mortal Kombat L. 50.000.
Benedetto - tel. 070/403124

**VENDO per Mega Drive** i giochi Grand Slam Tennis, European Club Soccer, Team Usa Basketball, International Rugby a L. 50.000 l'uno + spese postali.
Inoltre per Sega Master System i giochi American Pro Football, American Baseball a L. 30.000 + spese postali.
Giuliano - tel. 0341/540620 dopo le 18

**VENDO Nintendo 8 bit** Super Set causa non utilizzo, completo di trasformatore, adattatore 4 controller con turbo + 4 controller standard e cavo video-audio il tutto in ottime condizioni a L. 200.000.
Mario - tel. 091/585888 dalle 19.30

**VENDO 3DO** Europeo PAL + 2 joypad + Flashback + Virtual Stadium, il tutto in perfette condizoni a L. 900.000 trattabili o scambio con Saturn + gioco.
Andrea - tel. 0836/423273 ore pasti

**VENDO Game Boy**, ottime condizioni, come nuovo completo cuffia stereo, pile, cavo per giocare in 8 persone e Tetris a L. 90.000, vendo anche i seguenti giochi: F1 Race (comprensivo di connettore per giocare in 4 persone) L. 40.000, World Cup L. 50.000, R-Type L. 50.000. Se decidete di acquistare tutto in blocco vendo tutto a L. 210.000, non trattabile.
Lorenzo - tel. 0574/461016 ore pasti

**VENDO Game Gear**, come nuovo con tre giochi: Columns, Factory Panic e Sonic.
Tutto a L. 150.000.
Tel. 089/343094 ore pasti

**VENDO Super Nintendo PAL** con due pad, cavo scart e un gioco a L. 230.000 o con tre giochi a L. 300.000.
Salvatore - tel. 0923/841044

**VENDO 2 giochi** per Game Boy: Spider Man 2, Looney Tunes e Speedy Gonzales L. 40.000 l'uno.
Mauro Paolacci - tel. 06/8388424 dalle 14.30 alle 15.50

**VENDO Nintendo Game Boy** quasi nuovo ancora in garanzia con due cartucce: Mortal Kombat II e Super Mario Land 2 a L. 149.000.
Enrico - tel. 0431/720085

**VENDO Nintendo Scope** + 6 giochi in ottime condizioni, completo di imballi originali a L. 60.000 trattabili.
Elio o Gianluca tel. 0861/592070 ore pasti

**VENDO/scambio** Donkey Kong Country Euro (115.000), FIFA Soccer (75.000), Flashback (50.000), Parodius (50.000), Super Mario World (50.000) con Eartworm Jim, Lion King, Mega Man X, Jimmy Connors, Super Mario 3, Populous.
Isidoro Cigliano - tel. 081/998166 dalle 15.30 alle 17

**VENDO 3DO** (vita 3 mesi) con interfaccia scart + pistola Laser gun + joypad + adattatore joystick (si possono usare joystick dello SNES) + joystick SNES Top Fighter (programmabile) + joystick SNES Super-1 + Sampler CD e 15 CD (tra cui Super Street Fighter 2 Turbo, Demolition Man, Road Rash, Samurai Shodown, Shock Wave e altri) allo strabiliante prezzo di L. 2.400.000. Vendo inoltre cartucce per Neo Geo, Game Gear, Game Boy e accessori per Game Gear a prezzi da stabilirsi.
Matteo - tel. 051/722084 ore pasti

**VENDO per Neo Geo** cartucce: Karnov's Revenge, Fatal Fury Special, Samurai Shodown, World Heroes 2 a sole L. 100.000.
Leopoldo - tel. 081/8727455

**VENDO per SNES** le cartucce:

Street Fighter II (jap. L. 30.000 trattabili), Super Street Fighter II (Usa L. 85.000 trattabili), Golden Fighter (jap L. 60.000 trattabili).
Walter - tel. 06/9780968 ore pasti

**VENDO 2 cartucce** per Super Nintendo (PAL) europeo: Street Fighter L. 70.000 e Aladdin L. 60.000.
Roberto - tel. 0536/344387

**VENDO/scambio** molte cartucce per Mega Drive, tra cui Super SF2, Zero Tolerance, Castlevania, Contra Hard Corps, Sparkster, Shining Force 2.
Alberto Godi - tel. 0322/841141

**VENDO Sega Mega Drive** 1 joypad, bazooka più cassette (Super Sonic, Altered Beast, Super Hang On, Spiderman, Super Monaco GP) + cassetta per bazooka con garanzia e istruzioni comprese. Tutto a L. 900.000. Solo in blocco.
Fabrizio Sala - via Adda, 9 - 24020 Ranica (BG) - tel. 035/344095

**VENDO/scambio** X SNES Donkey Kong Country PAL (115.000), FIFA Int. Soccer (70.000), Super Mario World (50.000), Flashback (50.000), Parodius (50.000) con Castlevania, Prince of Persia, Addams Family, Earthworm Jim, Pitfall o altri platform.
Isidoro - tel. 081/998166
dalle 15 alle 17

**VENDO SNES** completo di presa scart, alimentatore, joypad più adattatore per giochi europei-giapponesi e inoltre tre stupendi giochi, tra cui il favoloso The Lion King e i mitici Super R-Type e Super Mario World. Il tutto al prezzo di L. 500.000. Oppure scambio: Lion King con Perfect Eleven; Super R-Type con Out of this World oppure Flashback. Annuncio sempre valido.
Enzo - tel. 081/8705580

**VENDO per Game Boy** i seguenti giochi: Tetris L. 15.000, Turtles II, Nemesis, World Cup, Super RC Pro Am, Megaman, L. 25.000; cartuccia con ben 12 giochi (Mario Land, Pinball, Soccer Boy, F1, Robocop, Gremlins 2, Pacman, Spiderman, Kung Fux, Double Dragon, Bubble Bobble, Elevator Action) L. 75.000. Per Mega Drive: Donald Duck, Ghouls'n'Ghosts, Stormlord L. 25.000; adattatore giochi giapponesi L. 10.000.
Maurizio - tel. 0585/859611

**VENDO/scambio** per Super Nintendo Street Fighter 2 (euro) a L. 20.000, Super Probotector (euro) L. 25.000, Axelay (euro) L. 40.000, Batman Returns (euro) L. 50.000, Mega Man X (euro) a L. 50.000, Parodius (euro) a L. 50.000, Ultima Black Gate (USA) a L. 100.000. Mi interessa in particolare Super Street Fighter 2. Vendo per Game Boy Battletoads L. 20.000, Fighting Simulator L. 20.000, Turrican L. 20.000, Zelda L. 45.000. Solo Roma e provincia.
Davide - tel. 06/7910798 dalle 19 alle 21.30

**VENDO 10 cartucce per Super Nintendo,** sia USA che Jap, (Fatal Fury 2, Super Valis 4, Magic Sword, Dead Dance) eventualmente scambio.
Pierluigi - tel. 0131/262145

**Super Nintendo USA** + Super Mario 4 con due joypad e cavo scart come nuovo a sole L. 170.000.
Sandro - tel. 0547/331208
dopo le 20

**VENDO Sega Mega Drive** Euro Giapp. + 2 joypad + 14 giochi tra cui Mortal Kombat II Ranger X, Bare Knukle III, Eternal Champion + TV 14 pollici L. 750.000 + Tetris e Mortal Kombat II L. 200.000 trattabili. Vendo tutto in blocco a L. 500.000 non trattabili.
Daniele - tel. 0422/958960

**VENDO/scambio** i seguenti titoli per Mega Drive: Sub Terrania (Euro L. 50.000), World Cup USA '94 (Euro L. 45.000), Street of Rage 3 (Euro L. 55.000), Wacky Worlds + mouse (Usa L. 55.000), Grandslam (Euro L. 25.000), Mortal Kombat (Euro L. 40.000). Tutti con custodia e libretto d'istruzioni originali. Vendo separatamente o in blocco (L. 260.000); chi fosse disposto a scambiarli con un Mega CD (con o senza gioco) avrà in omaggio un adattatore universale + una enciclopedia di trucchi per videogiochi.
Fulvio - tel. 06/2312314

**VENDO il mio Game Gear** + 3 giochi e il mio Game Boy + 3 giochi a L. 330.000 oppure li scambio con un Super Nintendo + almeno 4 giochi: massima serietà e possibilmente a Roma.
Emir - tel. 06/4819304
dalle 16.30 alle 17.30

**VENDO in blocco** o separatamente il Nintendo 8 bit + alimentatori e cavi compresi + pistola Zapper + 2 joypad con i seguenti giochi: Tiny Toons, Tetris, Turtles II, Soccer, The Guardian Legend, Lolo II, Super Mario Bros, Duck Hunt, Wrestling. Vendo anche Spiderman 3 per Game Boy. Frosinone possibilmente.
Daniele - tel. 0725/874141
dopo le 21

**VENDO/scambio** i seguenti giochi per MD: Topolino Mania, Pitfall, Sub Terrania, Sonic 2, Super Fantasy Zone. Cerco inoltre Streets of Rage 2/3, Earthworm Jim, Soleil, Urban Strike.
Alessandro/Leonardo
tel. 0824/47866

**VENDO SNES del 1993,** adattatore universale e cavo scart 2 joypad + 5 giochi: Super Mario, D-Force, Stanley Cup NHL, Alien III, Legend of Zelda.
Tutto a L. 400.000 trattabili.
Luigi - tel. 0360/785070-0362/506085 dalle 20

**Cartucce per Super Nintendo** come nuove VENDO a L. 40.000: Street Fighter 2, Turn & Burn, Fatal Fury Special, FIFA Int. Soccer e tante altre.
Super Game Boy a colori versione PAL + 3 giochi a L. 100.000.
Ranieri - tel. 0789/23711
dalle 9 alle 13

**VENDO SNES USA** + presa scart + 2 joypad + convertitore universale + Super Mario World, Street Fighter II, Drakken e Ranma 1/2. Ottimo stato L. 350.000.
Fabrizio - tel. 06/85350112
ore serali

**VENDO** per SNES Donkey Kong (90.000), Mega man X (80.000), Twin Bee 2 (80.000), Ponky e Rocky (80.000), Mario Kart (60.000), Tiny Toons (30.000), Mistical Ninja (40.000), Mario World (30.000), Street Fighter (40.000), Mario World (30.000) o in blocco a L. 450.000. Oppure li scambio con Star Trek, Star Force, Illusion of Gaia e Earth Worm Jim.
Fabio - tel. 02/94617

**VENDO/scambio** per Super Nintendo le seguenti cartucce: Double Dragon V, Asterix a L. 40.000 cadauna, S. Mario All Stars e Parodius a L. 45.000, Street Fighter a L. 30.000.
Michele o Sabino
tel. 0883/542364

**VENDO per Neo geo** i giochi Cyber Lip e World Heroes.
Giovanni - tel. 0434/21031

**VENDO** console Sony PlayStation un mese di vita, ancora con imballo originale + Ridge Racer + interfaccia scart. Valido solo per le zone di Cesena, Forlì, Rimini e dintorni.
Rhudy - tel. 0547/304331

**VENDO per SNES** i seguenti giochi a L. 40.000: La Famiglia Addams, Super Mario World, Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Sensible Soccer, Formula Zero; Super Mario Kart, Hole in One Golf USA, Championship Pool biliardo USA! Vendo a L. 50.000: Micro Machines, Power Drive, Turn and Burn!
Mauro Lazzarini - via Pindemonte, 36 - 30017 Jesolo Lido (Ve) - tel. 0421/972086 ore pasti

**VENDO Super Nintendo** con 2 joypad + adattatore universale CNIP SFX + cavo scart + Donkey Kong Country + Final Fantasy III + Secret of Mana.
L. 500.000 trattabili.
Matteo - tel. 059/332966 ore pasti

**VENDO per SNES** i seguenti giochi: Final Fight (PAL) L. 35.000 e Super Wrestlemania (PAL) L. 35.000. Cerco inoltre cassette recenti per SNES e adattatore universale.
Andrea - tel. 0141/214058
ore pasti

**VENDO Mega Drive Jap.** + Sega 32X + Megakey + Doom + Super Street Fighter II + Mortal Kombat II + altre 4 cartucce. Confezioni perfette a L. 550.000.
Tel. 0421/350615

**VENDO 3DO** con modulatore, presa scart, 2 joypad, 10 giochi recenti a L. 900.000. Pagamento in contanti o vaglia postale.
Christian - tel. 02/95360774

**VENDO per Neo Geo** i giochi: Samurai Shodown e World Heroes II in blocco a L. 200.000.
Vittorio - tel. 0439/302972

**VENDO Super Metroid** solo per Super NES americano causa incompatibilità con adattatore Ad-29. Nuovissimo mai usato e con tutto. Prezzo da concordare. Preferibilmente zona Milano.
Emanuele - tel. 02/26146422

**VENDO console Mega Drive Jap.** completo di tutto presa scart a L. 160.000. Mega CD Jap + 1 CD (Road Blaster Fx) a L. 390.000. Insieme a L. 550.000. Sono disposto anche a scambi con altre console o computer.
Marco La Mura
tel. 081/5175310
ore pasti

**VENDO SNES (USA)** + Wild Card + Donkey Kong Country, Final Fantasy 3 + Perfect Eleven + Secret of Mana + Super Metroid + Art of Fighting II + NBA Jam + 2 joypad di cui uno con le mosse registrate di Street Fighter tutto a L. 900.000. Incredibile non trattabili.
Lino - tel. 0881/615163
dalle 20 alle 21

**VENDO per SNES** euro la cartuccia Sunset Riders al modico prezzo di 35.000. Vendo anche un adattatore per 4 giocatori per GB a10.000 e ancora un joypad a 6 tasti, manopola, corsa lenta/veloce, sparo alto, segnalatori luminosi di funzionamento a 20.000.
Christian - tel. 010/824492
dalle 18 alle 20

**Non commettete un errore:** VENDO L. 35.000 FIFA Soccer e NBA Jam per Mega Drive (L. 60.000 entrambi) approfittatene subito.
Daniele - tel. 0321/519522
Franco - tel. 0332/766755

**VENDO Sega Game Gear** nuovo + commutatore di energia + 5 giochi (Columns, Evander Holifield's Boxing, The Simpsons Burt Vs The Spacemutants, ChuckRock, Wonderboy) in blocco tutto a L. 250.000.
Giulio - tel. 0961/723610

**VENDO per SNES PAL**: FIFA Internatinal Soccer (L. 70.000), Sensible Soccer (L. 50.000), Mortal Kombat (L. 50.000), Starwing (L. 45.000), Super Off Road (L. 40.000), Super Ghouls'n'Ghosts (L. 60.000), Road Runner (L. 60.000), Tony Meola SuperSidekick (L. 40.000), Super Empire Strikes Back (L. 70.000), R-Type (L. 50.000). Per Game Boy: Dragon's Lair (L. 30.000), Speedball 2 (L. 30.000), Amazing Spiderman (L. 20.000), Turtles 2 (L. 30.000).
Anche con spedizione in contrassegno (L. 5.000).
Luca - tel. 011/9276433

**VENDO** in blocco SNintendo americano (presa scart) con adattatore universale, 2 joypad, 1 joystick, Super mario World, Perfect Eleven (calcio) a L. 250.000.
Andrea Spinelli - via Val Tiberina, 126 - 63037 Porto d'Ascoli (AP) - tel. 0735/656574

**VENDO** cartucce per Mega Drive moltissimi titoli.
Luca - tel. 0364/406518 dopo le 16

**VENDO Super Nintendo PAL** potenziato + 2 joypad + adattatore universale USA/jap + cavo scart + seguenti giochi: S. Mario All Stars, Bubsy, Super Castlevania IV, Flashback, Boxing, Super S. W. IV, Super Aleste e molti altri. Il tutto in perfette condizioni a L. 1.000.000.
Dario o Fulvio - tel. 011/4703889

**VENDO** Stunt Race PX (jap.) per Super Nintendo a L. 80.000. Inoltre giochi GB: Donkey Kong (45.000), Parasol Stars (35.000), NBA Jam (45.000), S. RC Pro Am (30.000), Super 30 in 1 (85.000).
Tiziano - tel. 0187/517068
ore serali

**VENDO MD + MCD europei** + due adattatori universali (Mega Key e CD+Plus) + 4 pad (di cui due a 6 tasti) + 1 joystick + 30 giochi su cartuccia + 12 giochi su CD a L. 1.700.000. Tutta la merce è originale e ancora dotata di imballo proprio. Vendo anche separatamente o scambio con un 3DO + giochi o una PlayStation. Inoltre vendo o scambio giochi e accessori per GB, GG, MD MCD.
Massimiliano Sabato - v.le dei Romani, 1 - 84135 Salerno

**3DO Panasonic** versione con cavi super VHS e scart + joypad, + FIFA International Soccer + Super Street Fighter II Turbo + The Need for Speed + Dragon's Lair + Vr Stalker + Jurassic Park Interactive.
L. 700.000.
Andrea - tel. 010/872316
ore pasti

**VENDO/scambio** i seguenti giochi per SNes: Castlevania 4 a L. 45.000, Sensible Soccer a L. 55.000 (lo scambio con Megaman X, J. League o altri), Donkey Kong Country a L. 95.000 (lo scambio con: Earthworm Jim, Perfect Eleven o Megaman X 2).
Vendo inoltre adattatore universale per giochi protetti a L. 25.000 e guide complete per numerosi giochi.
Marco - tel. 0832/967691

**VENDO Sega MasterSystem** + 4 giochi (Populous, California Games, Thunder Blade e Dynamite Duke) tutto in blocco a L. 320.000, oppure solo i giochi a L. 200.000 oppure solo la console a L. 100.000.
Il tutto trattabile.
Ivano - tel. 02/89301652

# CERCO

**CERCO** tutte le password per i gioco Super Widget per SNES.
Ivan - tel. 06/5682975

**CERCO** riviste Consolemania dal n° 1 al n° 27 comp. e Game Power dal n° 1 al n° 25 compreso. In buone condizioni.
Tel. 080/701185

# COMPRO

**COMPRO** le seguenti cartucce per Super Nintendo: Super Street Fighter II, Soccer Shootout, Earthworm Jim, Mickey Mania, Super Punch-Out, Macross, Street Racer.
Pago L. 60.000 ogni cassetta.
Gianluca - tel. 071/9158920 ore 21

**COMPRO** giochi per Sega MCD, preferibilmente recenti, ma anche quelli + vecchi (Time Gal, Sonic ecc.) vanno bene, cerco inoltre CDX per MCD europeo, prezzi da concordare. Annuncio valido per tutta Italia, max serietà.
Christian - tel. 010/6519141 ore pasti
**CERCO** Theme Park per il Super Nintendo europeo, in cambio posso dare a scelta Road Runner o Bubsy. Inoltre vendo/scambio Pit Fighter con un altro gioco.
Domenico - tel. 06/8812279

# SCAMBIO

**SCAMBIO** Super Nintendo con due joypad e alcuni giochi con Neo Geo CD o 3DO; oppure lo vendo con due giochi a L. 200.000. Vendo inoltre: Neo Geo con due giochi a L. 350.000 e giochi per Mega Drive e Super Nintendo.
Lorenzo - tel. 045/8010261

**SCAMBIO/Vendo** per SNES PAL le cassette: Tazmania e Mario All Stars. Inoltre vendo/scambio a L. 90.000 un NES 8 bit con 4 cassette: T2, The Judgment Day, Kirby's Adventure, Gli Antenati (Fred alla riscossa) e Mario Bros. Oppure lo scambio di 3 cassette per SNES.
Domenico - tel. 0789/754608 ore serali dalle 17.30 alle 20.30

**SCAMBIO** Sega MD + 8 giochi + 2 joypad + SNES + 5 giochi + 2 joypad con Neo Geo CD oppure con 3DO.
Antonio - tel. 083/281144

**SCAMBIO SNES** di 8 mesi compreso di tutto + 2 joypad + 8 cartucce tra cui Super Mario World, Final Fight, Mortal Kombat, F-Zero, Super Street Fighter II, Street Fighter II, Super Ghouls'n Ghosts e The Addams Family per un Saturn o per 3DO con 1 gioco.
Antonello - tel. 0789/32785
dalle 16 alle 20

**SCAMBIO/vendo** i seguenti giochi per SNES; Ultraman, Dragon Ball, Mortal Kombat 2, Super Mario Kart, Super Tennis e Fatal Fury.
Alvise
tel. 041/482038

**SCAMBIO per Game Boy** la cassetta Spiderman. Cerco possibilmente Bubble Bobble o genere picchiaduro fuorché della serie Mortal Kombat.
Di Quercia - tel. 0536/64232
ore serali

**SCAMBIO** uno dei seguenti giochi per GB (Rolan's Course, Spiderman 2, Battle of Olympus, Mortal Kombat) con uno di questi giochi sempre per GB: Empire Strikes Back, Robocop, Indiana Jones, Double Dragon, Alien3 o altri. Solo Milano e dintorni.
Daniele - tel. 02/29402350

**3DO** un mese di vita con due joypad, adattatore professionale Scart (valore adattatore L. 500.000) e i seguenti giochi: Super Street Fighter II Turbo, Need for Speed, Novastorm, Gex e Samurai Shodown SCAMBIO con Saturn o con PSX Sony. Si garantisce e si richiede max serietà.
Tel. 0766/34438

**SCAMBIO** gioco Battletoads con gioco a scenta tra Gargoyle's Quest, Malibu Beach Volley, Speedball II: Brutal Deluxe, Super RC Pro-Am, Turrican, The Humans, Dynablaster. Prometto da parte mia assoluta serietà.
Riccardo - tel. 070/939694
dopo le 20

**SCAMBIO** le seguenti cartucce per Mega Drive: Ishido, Bonanza, Davis Cup, Pelé, Wiz'n'Liz, Zool, Turtles, Super Hang On e altre con Pro Striker, Brett Hull '95, Goofy Trops, Speed World, Ecco 2, Micromachines 2, NBA Live '95, Power Drive e altri. Sono disposto a scambiare con qualsiasi titolo. Annuncio valido in tutta Italia.
Manolo - tel. 080/775270 dalle 9 alle 12 e dalle 17 alle 20

**SCAMBIO** console Mega Drive + 32X tutto americano + Doom + Star Wars (tutto nuovissimo) con un Mega Drive + Mega CD! Causa un 32X europeo in più.
Massimiliano Leoni -
via F. Caracciolo, 6 - 00192 Roma - tel. 06/39420683

**SCAMBIO/vendo** per Super Nintendo i seguenti giochi: Vortex, Donkey Kong Country, Batman e Robin, Power Drive, Syndicate Street Racer, Black Thorne, Soccer Shootout, Kick Off 3, NBA Jam, Knights of the Round e altri.
Cerco in particolare Perfect Eleven (possibilmente versione giapponese) e Illusion of Gaia (versione USA). Annuncio sempre valido.
Alessio
tel. 0967/25965

# GAME OVER

## Usi Alternativi delle Console

***Se vi siete stufati della vostra console preferita e se i giochi usciti vi procurano un vago senso di nausea, leggete qui sotto: potreste trovare un motivo in più per non vendere tutto e aspettare tempi migliori!***





- Il Game Gear è sicuramente molto utile per guardare la TV mentre si fanno un paio di mani a briscola con gli amici.
- Il Super Nintendo, con quel suo bel colore grigio topo non manca mai di far divertire il gatto.
- Il CDTV fa sempre molto "cioè, io sono uno che segue le ultime tecnologie", se posto sul mobiletto della camera.
- Il Mega CD è utilissimo per ascoltare CD audio (soprattutto, ve lo assicuriamo, il Mega CD 2).





- Con un paio di Mega Drive potete sistemare tutte le sedie che traballano, i libri che cadono e le porte che sbattono (cosa che, peraltro, potreste fare anche col naso di Dupont).
- Il joypad del Master System è ottimo come righello o per misurare le piastrelle del bagno.





- Il joypad del Mega Drive viene usato dai panificatori per la creazione di esclusivissimi croissant...
- ...Mentre con quello del Jaguar potrete tranquillamente: attivare il ventilatore, registrare l'ultima puntata di Beautiful, cambiare canale sul televisore, ecc. Basta cambiare l'apposita schedina.
- Il 32X è eccezionale come portacenere (effetto assicurato ai ricevimenti di società).



- Il NES, grazie all'esclusivo e pregevole sportello per le cartucce, si rivela un perfetto porta-gioie.
- Se avete visto il film "Ghost", potrete intuire la vera potenzialità del CD³²: grazie ad esso, infatti, è possibile creare vasellami di ogni genere.
- Due Game Boy collegati in link sono perfetti per esercitarsi al salto della corda.






MEGA DRIVE

# STREET RACER™



SEGA™

Ubi Soft




SEGA e MEGADRIVE sono marchi registrati di SEGA Enterprises Ltd. - Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.




Media&Grafica

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO: C.D. VERTE ITALIA srl Cavaria (Va) - Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555

MEGA DRIVE